insight

La Cultura dell'Altro

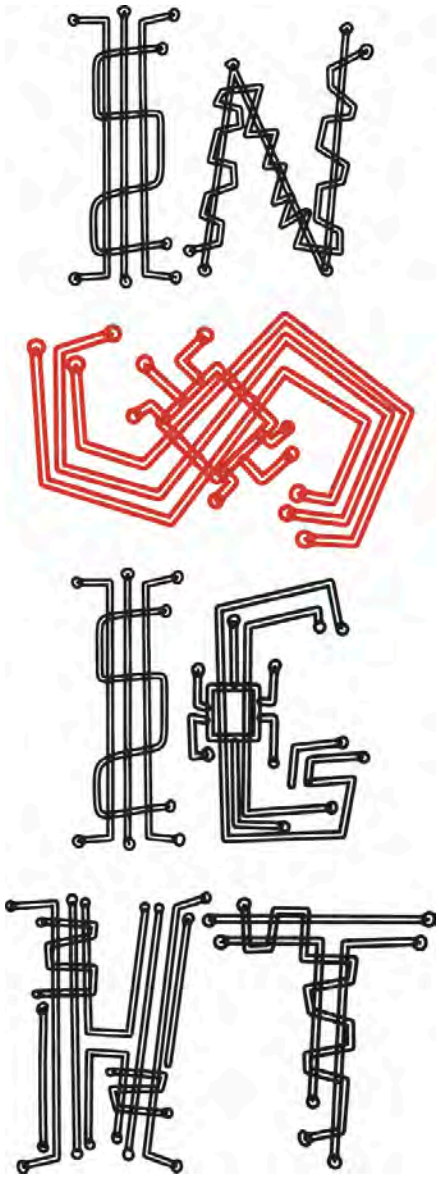
accademia di belle arti di roma n. 11

AI/HI

La Vita ci Spia

logo fausto lupetti editore

ILLUSTRAZIONE **DAIANA IORIO**



QUESTO MAGAZINE APPARTIENE A

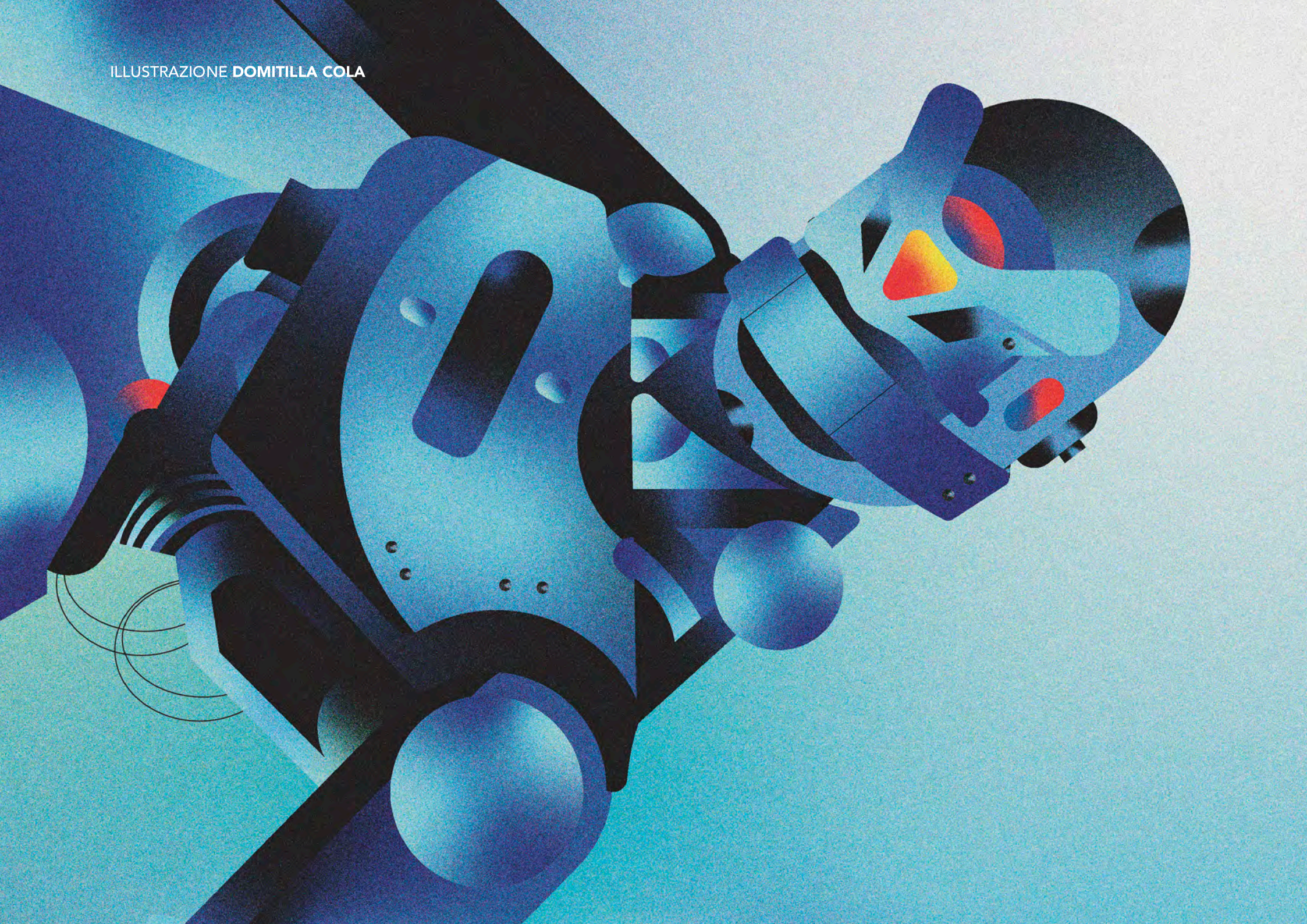


ILLUSTRAZIONE **DOMITILLA COLA**

insight
la cultura dell'altro

accademia di belle arti di roma

n°11
Pubblicazione periodica

Sede
Accademia di Belle Arti di Roma
Via Ripetta, 222
00187

CO-LO-PHON // DIC 2024

Direttore Responsabile
Enrico Pusceddu

Comitato di Direzione
Morena Foglia
Vittoria Pescatori
Barbara Gigli
Alessia Russolillo

Si ringrazia per la collaborazione
Elena Giulia Rossi, Romina Galetta, Daniele Mollo, Tonino Cantelmi, Silvia Stomeo, Dario Evola, Giovanna Cavaretta, Alessio De Caprio, Luciano Fabale, Dario Madeddu, Alessandra Cigala, Enrico Bisenzi, Americo Bazzoffia, Alessio Tommasetti, Giuseppe Calandrini, Gaia Riposati, Massimo Di Leo, Mattia Baldi, Maria Cristina Ventura, Lucio Zanca, Mauro Ceolin, Massimo Arduini, Calogero Barba, Roberto Concas. Barbara D'Ambrosio, Erika Panetta, Franco Ripa Di Meana, Veronica Di Geronimo

logo fausto lupetti editore

Copertina di
Enrico Pusceddu

Direzione e redazione

© 2024 logo fausto lupetti editore
Via del Pratello, 31-40122 – Bologna – Italy
Tel. 0039 051 5870786

In Coedizione con BUG Edizioni
Via Piave 26c-46100 – Mantova – Italy
Tel. 0039 393 5374689

www.faustolupettieditore.it

Distribuzione Messaggerie Libri

ISBN: 9788868744069
Anvur - editore registrato
(Agenzia Nazionale di Valutazione del sistema Universitario e della Ricerca)

Redazione

we are not a robots

Alessia Russolillo

Morena Foglia

Vittoria Pescatori

Candida Pontecorvo

Barbara Gigli

Andrea Cococcia

Walter Pilato

IA

Daiana Iorio

Elisa Pillonca

Claudia De Campos

Cosmina Tarnauceanu

Chiara Fiorisi

Gabriele De Gol

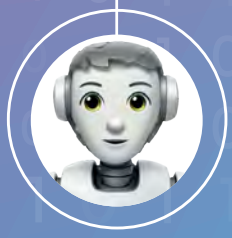
Alessandra Vizzari

Antonietta Leo

Sara Casula

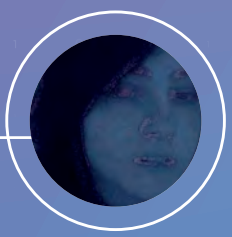
Domitilla Cola

Giulia Agostinelli



Ai

Alessia Corvino



Giulia De Amicis

SOMMARIO

EDITORIALE

LA TRASFORMAZIONE DELL'ESSERE
di Enrico Pusceddu 12

LO SPAZIO DELL'ESPERIENZA

DALLA PUBBLICITÀ ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE: LE PAROLE CHE TOCCANO (E TOCCHERANNO) IL CUORE
di Americo Bazzoffia 18

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SERVIZI SOCIALI
di Alessandra Cigala 21

INTELLIGENZA ARTIFICIALE: CONSIDERAZIONI
di Alessio Tommasetti 30

L'EDUCAZIONE SENTIMENTALE DEL CONTRATTO A TEMPO INDETERMINATO
di Dario Madeddu 36

THE 1st "DE-MACHINE STORYTELLING" CONTEST
di Enrico Bisenzi 41

PER UNA NUOVA MAIEUTICA CONTEMPORANEA FRA ARTIFICIAL INTELLIGENCE E INTELLIGENZA UMANA
di Gaia Riposati e Massimo Di Leo 50

LA MUSICA APPLICATA: INTERCONNESSIONI EMOZIONALI NEL RAPPORTO EMPATICO TRA VISIVO E SONORO
di Giuseppe Calandrini 56

L'AI PER LA CREATIVITà E L'INTELLIGENXZA COLLETTIVA
di Franco Ripa di Meana, Veronica Di Geronimo 60

INTERAZIONI EMOTIVE E VIRTUALI

"HO AMATO SOLO PAOLA, ORA SOPRAVVIVO"
di Mauro Ceolin 66

HEY SIRI... DIMMI DELL'ARTE IN AI?
di Roberto Concas 70

ELABORAZIONE DIGITALE DI **GIULIA AGOSTINELLI** E **ANDREA COCOCCIA**

EVENTI

IN/OUT - MEMORARE
di Enrico Pusceddu 78

IN/OUT - EDUCARE ALLE EMOZIONI E AI SENTIMENTI TRA INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INTELLIGENZA UMANA
di Enrico Pusceddu 82

FOCUS

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
di Enrico Pusceddu 88

SEGNALAZIONI

ORMA. POETI SUL MURO. TRA LIRISMO POST-ARTIFICIALE E AMBIENTE PRE-RELAZIONALE
di Massimo Arduini 194

"VERSO L'ARCA" IL LINGUAGGIO CREATIVO E SIMBOLICO NELL'OPERA DI CALOGERO BARBA
di Giovanna Cavarretta 200

TO CARE TO CARE...DA COSA NASCE COSA
di Erika Panetta 204

VETRINA TESI

ANTONIETTA LEO 218

ADELE PENNETTA 224

VETRINA STUDENTI

GIULIA AGOSTINELLI 232

DAIANA IORIO 238

ELISA PILLONCA 244

ERIC ALEX TUREL 250

ALESSIA CORVINO 252

DOMITILLA COLA 254

RIFLESSIONI

L'IA E LA RICERCA DELL'UMANO
di Tonino Cantelmi e Silvia Stomeo 258

IN UN LUOGO TRANQUILLO DEL NOSTRO ABISSO LA COSCIENZA CI PARLERÀ
di Alessio De Caprio 264

FORME DI SCOMODITÀ IN COSTANTE TRASFORMAZIONE. ELOGIO ALLA SCOMODITÀ
di Daniele Mollo 266

L'ESPERIENZA ARTISTICA COME INTELLIGENZA DELLE EMOZIONI
di Dario Evola 270

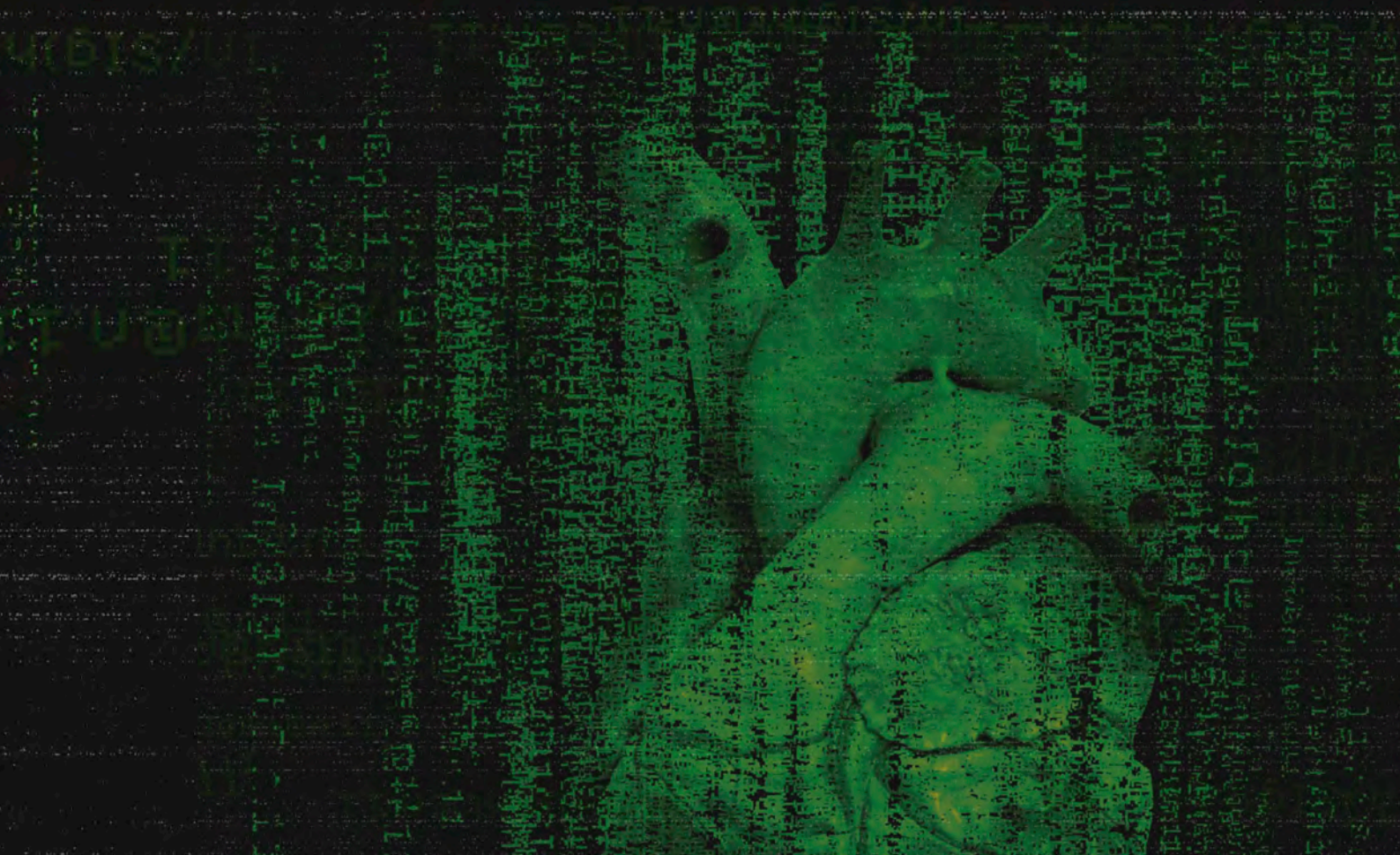
CREARE AL LIMITE TRA INTELLIGENZA UMANA E ARTIFICIALE. ALTERITÀ O SIMBIOSI?
di Elena Giulia Rossi 276

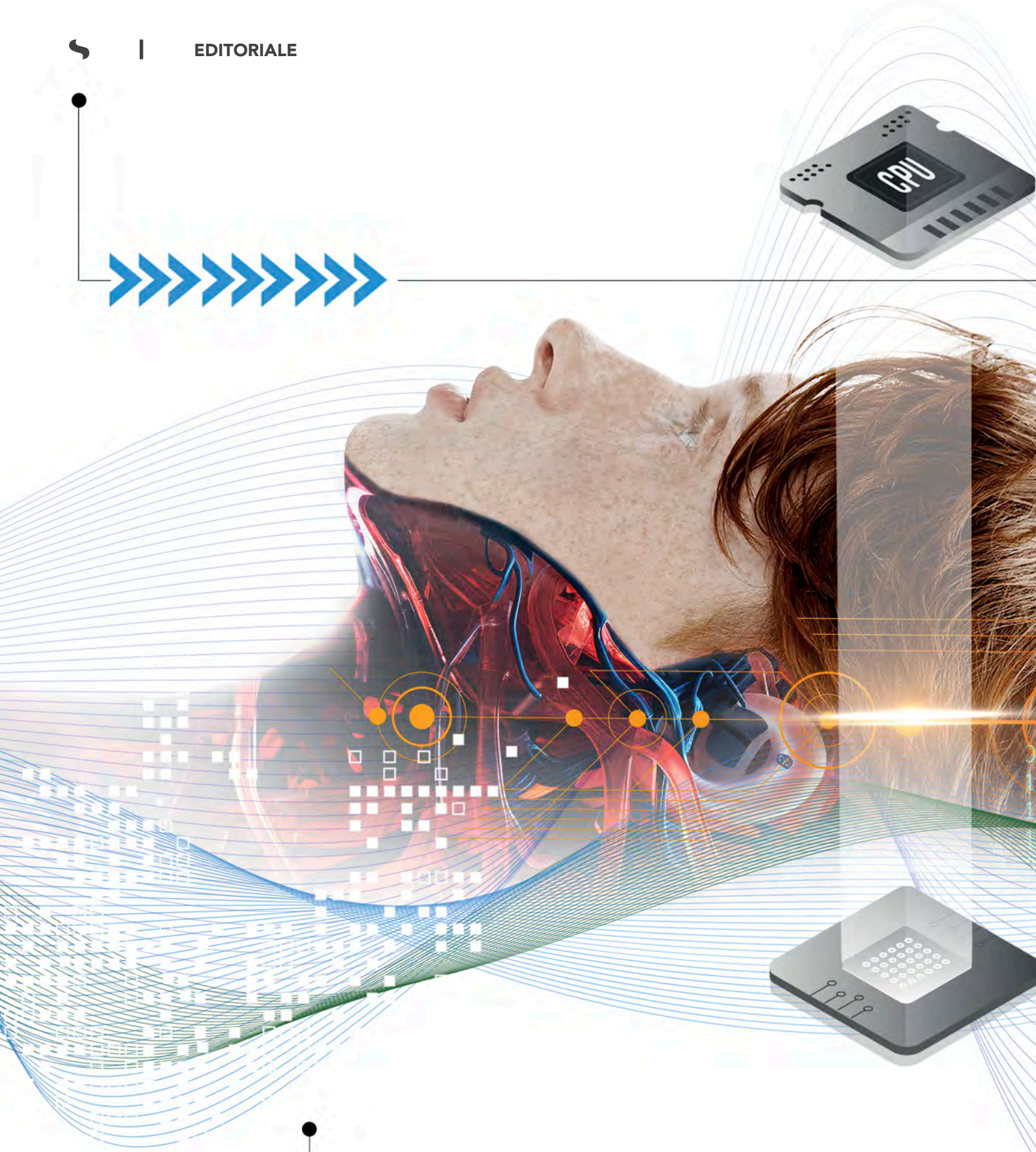
L'IMPORTANZA SPIRITUALE DELLE EMOZIONI NELL'ERA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
di Giovanna Cavaretta 280

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE FRA VECCHIE E NUOVE ECONOMIE SOCIALI
di Luciano Fabale 284

SVILUPPARE L'INTELLIGENZA EMOTIVA NELL'ERA DELL'AI
di Romina Galetta 290

NELL'ERA DEL SEGNO MUTANTE
di Enrico Pusceddu 296





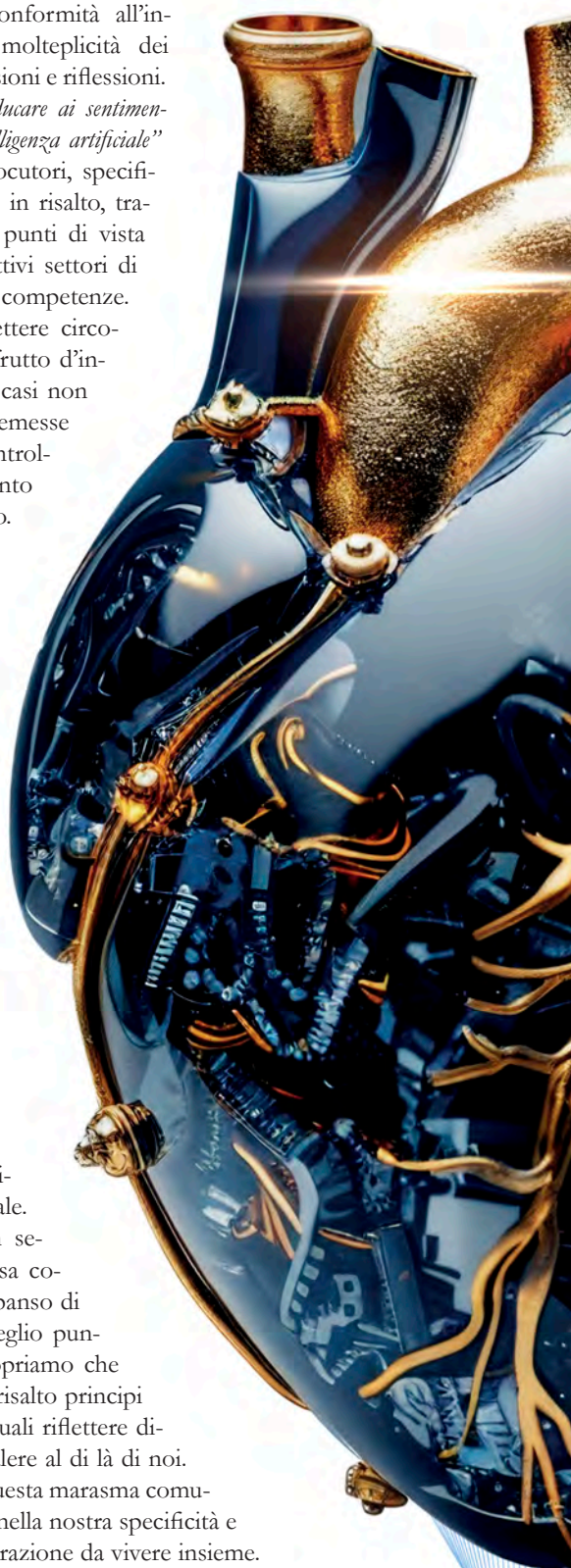
"L'intelligenza artificiale non potrà mai sostituire completamente l'intelligenza umana.Le macchine possono fare previsioni e analisi, ma la creatività, l'empatia e l'intuizione rimangono domini propri dell'essere umano."

Ginni Rometty, ex CEO di IBM

LA TRASFORMAZIONE DELL'ESSERE

di Enrico Pusceddu

ELABORAZIONE DIGITALE **ALESSIA RUSSOLILLO**



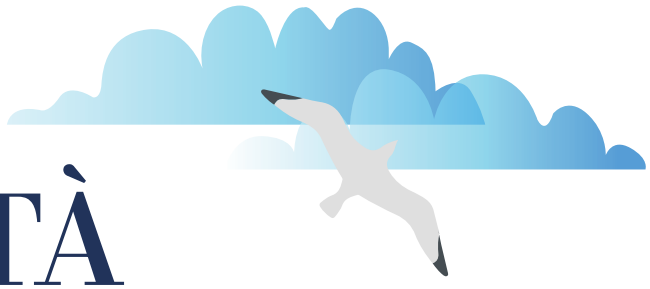
Per chi ci conosce sa che è una costante della nostra divulgazione dare al prodotto editoriale un profilo particolare in conformità all'intento a cui vuole assolvere ossia la molteplicità dei punti di vista che creano una pluralità di visioni e riflessioni. Il tema di riferimento di quest'anno *"Educare ai sentimenti e alle emozioni tra intelligenza umana e intelligenza artificiale"* vuole proporre ai nostri potenziali interlocutori, specifici contributi individuali al fine di mettere in risalto, tramite le proprie personali vedute, diversi punti di vista riguardo al tema di riferimento nei rispettivi settori di appartenenza e attraverso specifiche competenze. E allora... raccogliere, condividere e riflettere circolarmente in merito ad analisi soggettive, frutto d'individualità e professionalità, che in molti casi non hanno né le stesse idee, né le stesse premesse culturali, riguardo all'intelligenza, al controllo e all'organizzazione del comportamento umano, a livello individuale e collettivo. Posizioni che in molti ambiti vedono l'intelligenza artificiale, tra applicazioni e tecnologie, assumere lo stato di questione centrale dei nostri tempi. A tal proposito considero questo aspetto una caratteristica fondamentale, cosa insolita nella società del nostro tempo eccessivamente propensa a dividersi su posizioni estreme e in molti casi insofferenti delle posizioni altrui. Da qui il nostro slogan *"la cultura dell'altro"* nel quale è insita la peculiarità di ascoltare l'altro, con l'apertura a comprenderne le ragioni. Pensiero e ragione, emotività e sentimento, debbono creare le premesse perché si conseguano piattaforme comuni delle quali abbiamo sempre più bisogno, sia riguardo all'aspetto esistenziale, lavorativo e non da meno riguardo l'aspetto sociopolitico-ambientale. Penso che riflettendo e analizzando con serenità i vari e articolati contributi, si possa cogliere più di un frammento del mondo espanso di oggi, ciascuno con la sua posizione o meglio punto di vista, dalla loro analisi e sintesi scopriamo che la combinazione è possibile, mettendo in risalto principi e cornici valoriali da condividere e sulle quali riflettere dimostrando al contempo di esistere e di valere al di là di noi. Tra sentimenti e emozioni tra AI e HI in questa marasma comunicativo possiamo trovare o ritrovare, pur nella nostra specificità e diversità un principio di armonia e collaborazione da vivere insieme. L'intelligenza artificiale è una tematica complessa nella sua stessa articolazione, l'espressione comprende in realtà cose molto diverse nell'ambito della ricerca e della sua destinazione d'uso, nella quale l'innovazione e il progresso nei campi più disparati va a toccare aree e limiti possibili anche se in molti casi tali limiti non possono che stare nella coscienza di chi l'attua.

Coscienza e consapevolezza debbono stare alla base della decisione umana, ponendo particolare **attenzione riguardo a emozioni, sentimenti, pensieri, relazioni future.** Elementi questi che rientrano nei principi universali della convivenza umana. E allora cerchiamo di avvalerci dei benefici della AI non drammatizzando troppo su alcuni suoi aspetti che mettono in crisi, in svariati casi, il nostro ego personale, perdendo di vista che il tema dell'intelligenza artificiale, delle sue declinazioni e applicazioni in numerosi ambiti della vita richiede una riflessione multidisciplinare continua, le sue diverse implicazioni tra cui, cosa non da poco, quelle etico morali, hanno sempre fatto parte di un progresso scientifico e tecnologico. **L'importante è l'interrogarsi e il riflettere sulla questione, per offrire molteplicità di sguardi creando un dibattito e un approfondimento che sia contraddistinto da intelligenza, passione, creatività, coscienza, competenza e consapevolezza.** Non ultimo la ricezione del nuovo, l'atipico, da confrontare con la consuetudine del pensare e fare in rapporto all'artificializzazione dell'uomo. Da qui il riflettere sulla sua dimensione antropologica difficilmente simulabile riguardo a autoconsapevolezza, volontà, libertà, relazionalità interpersonale e in virtù delle sinergie complementari *"uomo macchina"*. Se continueremo a guardare la tecnologia solamente come innovazione rischiamo di non riuscirne a percepirne a pieno la sua reale portata di trasformazione sociale e di conseguenza di risultare incapaci di orientarne verso il bene gli effetti in maniera consapevole e arbitraria. Ne scaturisce l'importanza di mettere a frutto quella prassi conoscitiva distinta sul piano logico ed emotivo dell'esperienza, da intendersi in maniera ampia e articolata, differenziata da un insieme di fattori dei quali in moltissimi casi conosciamo, solo in larga scala e superficialmente, aspetti contesti e ben poco a riguardo della loro ricaduta nei vari ambiti esistenziali. E questo porta quasi sempre a standardizzare e a uniformare il tutto in schemi mentali prestabiliti. **Penso che lo studio mirato, la sua interazione e condivisione possa aiutare ad aprire e ad allargare nuovi orizzonti educativi, culturali, comunicativi e relazionali. Oltre ad essere un valido strumento di conoscenza ricerca e di presa di coscienza, consapevole della totalità dell'espressione del presente nella fluidità del divenire.**

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

{ Lo spazio dell'esperienza }

ILLUSTRAZIONI **SARA CASULA**



DALLA PUBBLICITÀ ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE: LE PAROLE CHE TOCCANO (E TOCCHERANNO) IL CUORE.

di Americo Bazzoffia
Docente universitario, giornalista, saggista ed consulente in marketing e digital trasformation.

Quando entrai per la prima volta in una agenzia pubblicitaria un vecchio Copy writer mi raccontò questa storia:

"Un giorno, in una città vibrante e frenetica, un non vedente era seduto ad un angolo di un marciapiede, il suo volto segnato dalla tristezza e dalla solitudine. Davanti a lui, un cappello logoro conteneva solo pochi centesimi e un pezzo di cartone con la scritta:

"Sono cieco. Aiutatemi per favore."

La gente passava in fretta, pochi si fermavano, e ancor meno lasciavano qualcosa nel cappello. Ma quella mattina, un uomo distinto, un pubblicitario di successo, notò la scena. L'uomo, con la sua esperienza nel toccare il cuore delle persone attraverso le parole, si fermò, osservò il non vedente e il cartone, e sentì un'onda di empatia travolgerlo. Si chinò, versò alcune monete nel cappello, e senza chiedere il permesso, prese il cartone, lo girò e iniziò a scrivere. Dopo qualche istante, si rialzò, posizionò il cartone di nuovo accanto al non vedente e si allontanò con un sorriso enigmatico.

La mattina trascorse, il sole cominciava a scaldare l'aria, e qualcosa di straordinario accadde. Le persone che passavano iniziarono a fermarsi. Alcuni leggevano il cartone, altri sorridevano e molti di più lasciavano monete e banconote nel cappello del non vedente. In poco tempo, il cappello si riempì di generosità. Nel pomeriggio, il pubblicitario ripassò per quella strada, curioso di vedere se il suo piccolo gesto avesse fatto la differenza. Quando vide il cappello traboccante, un sorriso di soddisfazione si disegnò sul suo volto. Il non vedente, avendo riconosciuto il suono dei passi dell'uomo, gli si rivolse con voce grata e curiosa:

"È stato lei a scrivere sul mio cartone questa mattina? Potrei chiedere cosa ha scritto?"

Il pubblicitario si chinò di nuovo verso di lui e rispose con un tono gentile ma fermo: "Non ho scritto nulla che non fosse già vero.

Ho semplicemente espresso la tua verità in un modo diverso. Con un sorriso misterioso, aggiunse": "Sul tuo cartone ora c'è scritto:

"Tra poco sarà primavera, ed io non potrò vederla. Aiutatemi."

Il non vedente, commosso e grato, ringraziò l'uomo. Il pubblicitario si allontanò, sentendosi soddisfatto di aver fatto una piccola ma significativa differenza nella vita di un'altra persona. Quel giorno, grazie a poche parole ben scelte, una semplice richiesta di aiuto si era trasformata in un potente messaggio di empatia e consapevolezza, toccando i cuori di tutti coloro che l'avevano letto.

Con questa storia, quel vecchio pubblicitario mi insegnò tante cose: l'etica nella pubblicità, l'importanza delle parole nella pubblicità, il ruolo del Copy writer, etc. etc. Quando oggi leggo e sento sentenziare "L'Intelligenza artificiale non è in grado di trasmettere emozioni", mi torna alla mente questa storia del pubblicitario e del mendicante cieco, e vi chiedo:

"Ma le emozioni non passano anche attraverso le parole?" e se l'Intelligenza Artificiale è così abile nella selezione, generazione e organizzazione delle parole, possiamo davvero pensare che chi legge testi creati dall'Intelligenza Artificiale non siano in grado attraverso quelle parole artificiali di provare emozioni?

Le parole sono strumenti potenti che possono influenzare profondamente le emozioni umane. La capacità delle parole di evocare sentimenti di gioia, tristezza, rabbia o amore è stata oggetto di numerosi studi scientifici nel campo della psicologia e della linguistica. Secondo il neuropsicologo David McNeill, le parole non sono semplicemente veicoli di comunicazione, ma potenti mezzi di espressione emotiva. Le parole possono influenzare il nostro stato emotivo sia a livello conscio che subconscio. Ad esempio, McNeill (1992) sostiene che la scelta delle parole e il modo in cui vengono pronunciate possono attivare specifiche aree del cervello legate alle emozioni.Uno studio, successivo, condotto da Pennebaker et al. (2003) ha dimostrato che l'uso di parole emotivamente cariche in testi scritti può influenzare significativamente l'umore dei lettori. Il loro esperimento ha coinvolto partecipanti che hanno letto racconti contenenti parole positive, negative o neutre.

I risultati hanno mostrato che i racconti contenenti parole positive hanno migliorato l'umore dei lettori, mentre quelli con parole negative hanno avuto l'effetto opposto. Tuttociò confermato anche da uno studio di Aaker, Stayman e Hagerty (1986) che ha analizzato come le parole emotive influenzino la risposta anche dei consumatori agli annunci pubblicitari. I risultati hanno mostrato che gli annunci contenenti parole positive e emozionalmente cariche generano una risposta più favorevole rispetto a quelli con parole neutre. Gli autori hanno concluso che le parole emozionali possono migliorare l'efficacia della pubblicità aumentando la memorabilità e la persuasione dell'annuncio. Del resto già il linguista Roland Barthes, affermava negli anni '70 che le parole utilizzate nella pubblicità non solo informano ma anche persuadono, evocando emozioni forti. Barthes (1972) sostiene che le parole sono cariche di connotazioni culturali e psicologiche che possono influenzare profondamente le emozioni e le percezioni dei consumatori. Inoltre, uno studio di Baumeister et al. (2001) ha evidenziato come le parole possono generare reazioni fisiologiche. I partecipanti esposti a parole minacciose hanno mostrato un aumento della frequenza cardiaca e della pressione sanguigna, indicando una risposta di "lotta o fuga". Questo dimostra che le parole non solo influenzano le emozioni, ma possono anche avere effetti tangibili sul corpo umano. Le parole giocano dunque un ruolo cruciale nella comunicazione interpersonale e con l'intelligenza artificiale. Secondo il linguista Deborah Tannen (1990), la scelta delle parole e il tono utilizzato in una conversazione possono rafforzare o danneggiare le relazioni interpersonali. Le parole di conforto e sostegno possono costruire legami più forti, mentre le parole dure e critiche possono creare conflitti e incomprensioni.

Un recente studio di Huang et al. (2020) ha esaminato l'effetto delle parole sui social media, scoprendo che i post contenenti parole positive ricevono significativamente più interazioni rispetto a quelli con parole negative. Questo suggerisce che le parole non solo influenzano le emozioni individuali, ma possono anche avere un impatto collettivo sulla società.

Quindi le parole sono strumenti potenti che possono generare una vasta gamma di emozioni nell'animo umano. Studi scientifici e teorici hanno dimostrato che le parole influenzano non solo il nostro stato emotivo, ma anche le nostre relazioni interpersonali e le risposte fisiologiche. Comprendere quale può essere il potere delle parole, e le sue sfumature e sfaccettature, usate dall'intelligenza artificiale è la sfida di domani che dovrebbero porsi psicologi, linguisti, informatici, sociologi, economisti, intellettuali, pubblicitari e artisti.

Già oggi: Se bisbigliamo ad Alexa una frase, quest'ultima ci risponde bisbigliando/creando non poca complicità. Se cerchiamo conforto emotivo Siri ci risponde in modo empatico ed emozionale. Se desideriamo essere formati e accrescere il nostro sapere, le parole di ChatGPT sono in grado di restituirci un processo formativo arricchente. Il linguaggio umano

rappresenta una delle caratteristiche distintive della nostra specie, un complesso sistema di comunicazione che ci ha permesso di evolvere, creare società complesse e tramandare conoscenze attraverso le generazioni. Il fatto che solo gli esseri umani abbiano sviluppato un linguaggio articolato ha avuto profonde implicazioni sulla nostra evoluzione e sul nostro posto nel mondo. Tuttavia, l'avvento dell'intelligenza artificiale capace di dialogare con gli umani mediante Chatbot, Robots, o Smart speakers sta portando a un cambiamento significativo, con ripercussioni che ancora dobbiamo comprendere appieno. L'introduzione di AI capaci di dialogare ha implicazioni significative in tutti i settori compresa la pubblicità. Dal punto di vista sociale, queste tecnologie possono rivoluzionare il modo in cui lavoriamo, apprendiamo e interagiamo. Assistenti virtuali possono aiutare nell'istruzione, nella salute mentale, nel servizio clienti, e in molti altri settori. Tuttavia, vi sono anche preoccupazioni etiche e sociali che riguardano la dipendenza dalla tecnologia, la perdita di posti di lavoro, la diminuzione delle interazioni umane autentiche, su cui bisognerà riflettere e condurre nuovi studi.

1. Aaker, D. A., Stayman, D. M., & Hagerty, M. R. (1986). Warmth in advertising: Measurement, impact, and sequence effects. Journal of Consumer Research, 12(4), 365-381.

2. Barthes, R. (1972). Mythologies. Hill and Wang.

3. Batra, R., & Ray, M. L. (1986). Affective responses mediating acceptance of advertising. Journal of Consumer Research, 13(2), 234-249.

4. Baumeister, R. F., et al. (2001). Bad is stronger than good. Review of General Psychology, 5(4), 323-370.

5. Bazzoffia, A (2024). Memorie della pubblicità? La creatività pubblicitaria tra memorie, mutazioni, archeologie e intelligenza artificiale. Insight n. 10. as

6. Bazzoffia, A (2023). Artificial intelligence or artificial stupidity? Relationships between art and artificial intelligence systems in contemporary society. Art on World International, n.12.ry society. Art on World

7. Bazzoffia, A (2024). Memorie della pubblicità? La creatività pubblicitaria tra memorie, mutazioni, archeologie e intelligenza artificiale. Insight n. 10.

8. Berger, J., & Milkman, K. L. (2012). What makes online content viral? Journal of Marketing Research, 49(2), 192-205.

9. Huang, J., et al. (2020). The impact of positive and negative words on social media. Journal of Social Media Studies, 12(3), 245-260.

10. McNeill, D. (1992). Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought. University of Chicago Press.

11. Pennebaker, J. W., et al. (2003). The psychological impact of word use in disclosure writing. Journal of Clinical Psychology, 59(12), 1241-1250.

12. Petty, R. E., & Cacioppo, J. T. (1986). Communication and Persuasion: Central and Peripheral Routes to Attitude Change. Springer-Verlag. 0.

13. Russell, J. A. (1980). A circumplex model of affect. Journal of Personality and Social Psychology, 39(6), 1161-1178.

14. Tannen, D. (1990). You Just Don't Understand: Women and Men in Conversation. William Morrow and Company.

ILLUSTRAZIONI **SARA CASULA**

INTELLLIGENZA ARTIFICIALE E SERVIZI SOCIALI

di Alessandra Cigala

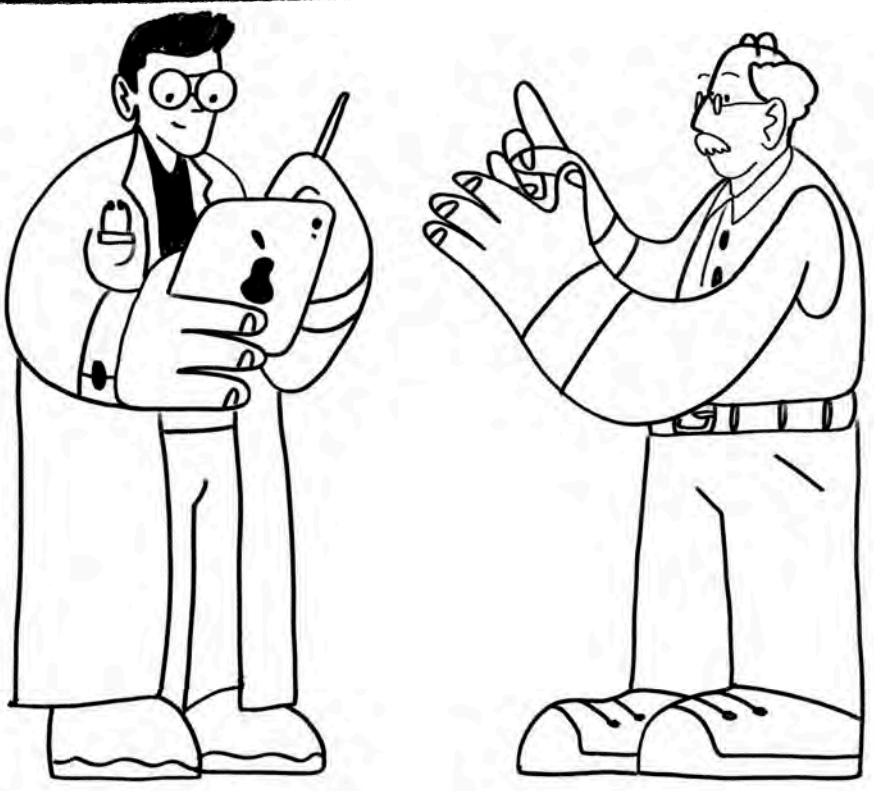
I fiumi di inchiostro spesi per discettare sulle prospettive che si aprono relativamente allo sviluppo dell'intelligenza artificiale, tra pro e contro, "apocalittici e integrati", spesso concentrati in ambito artistico e culturale in senso lato, tralasciano talora di affrontare altri campi di intervento, mentre forse i risultati più efficaci e promettenti si possono individuare in ambiti come il sociale ed il terzo settore, dove effettivamente il ruolo dell'intelligenza artificiale quale strumento al servizio della salute e del benessere sociale può dare i suoi migliori frutti. Nel terreno del sociale, particolarmente avanzati sono i progetti su cui opera la Fundación Intras di Valladolid, in Spagna, che ha numerose sedi in altre città del Paese. Si occupa di ricerca e trattamento nel campo della salute mentale, di previsione, monitoraggio e diagnosi personalizzate per la prevenzione e l'individuazione di demenza e fragilità nell'invecchiamento. Ha istituito le Clinicas de Memorias, centri sociosanitari progettati per offrire programmi di valutazione e riabilitazione neuropsicologica, spesso in collaborazione con progetti dell'Unione Europea, come AI4HOPE.Una conversazione con Albano Lopez Llorente, tirocinante presso questa fondazione, ci fa conoscere più a fondo la sua attività.

D: Potresti parlarci dei principali usi dell'intelligenza artificiale di cui hai sperimentato l'utilità nel tuo campo di lavoro e nella tua esperienza?

R: Nel mio campo - mi occupo di servizi sociali e sono tirocinante presso la Fundación Intras di Valladolid, in Spagna, da due mesi - ho avuto la possibilità di conoscere le funzioni e le soluzioni digitali nel campo della salute che si stanno sviluppando attualmente verso persone affette da demenza e non solo. Questa fondazione adotta per loro soluzioni molto significative, opera anche attraverso stimolazioni e trattamenti senza uso di farmaci e questo aspetto è molto importante nel caso in cui la gente abbia bisogno di un'alternativa che possa non essere così aggressiva come un trattamento farmacologico. Io lavoro sul progetto europeo AI4HOPE, ma abbiamo molti altri progetti come HOSMARTAI che questa settimana è terminato e stiamo sviluppando altri progetti di stimolazione sensoriale, come il progetto chiamato GRADIOR, che è molto interessante perché con gli occhiali della realtà virtuale possiamo immergerci in un mondo che possa essere simile a quello in cui la persona vorrebbe stare. Ci sono persone che per esempio hanno lavorato come autisti e hanno avuto una diagnosi che non permette loro più di fare questo mestiere, si tratta però di una parte della propria vita che così gli verrebbe tolta. Allora con la realtà virtuale riescono di nuovo a trovarsi immersi nel loro mondo. Questa opportunità può aiutare non a bloccare la demenza, ma a far sì che questa diagnosi non supponga la morte della persona e quello che fa. Oppure, non so, per un'insegnante si progetta un'aula con persone con cui interagire, gli "studenti", per stimolare i rapporti sociali della persona e farle avere un feedback. Questo è molto interessante. Inoltre ci sono anche nuove possibilità che si stanno sviluppando proprio ora anche con GRADIOR SUIT, arte terapia digitale, un progetto nuovissimo molto promettente. Poi abbiamo anche il progetto IDENTIA per individuare la demenza precoce con marcatori di identificazione prematura che si prestano a una diagnosi preventiva, in modo da poter capire in quale direzione si può lavorare, perché con questa individuazione dei sintomi possiamo lavorare sulla demenza molto prima rispetto a quando non è più possibile arrestarla con cure palliative, le cosiddette ultime cure.

D: Quali pensi che possano essere altri usi più promettenti e utili in un domani? Ci sono altre ipotesi oppure ancora ci si sta studiando?

R: Diciamo che l'uso dell'intelligenza artificiale è comunque arrivato, è arrivato con forza. Non penso sia solo buono utilizzare ChatGPT che è molto diffuso e già quasi tutto il mondo lo conosce, penso che sia molto interessante utilizzare questa tecnologia per migliorare tante cose, come ad esempio la viabilità delle strade, facendo delle proiezioni future sul traffico nelle grandi città, come nel caso di Madrid, che si pensa arriverà a 10 milioni di abitanti tra vent'anni e sarà quindi necessario un grande lavoro per organizzare la viabilità stradale, allora per questo sarà ottimo l'ausilio dell'intelligenza artificiale. Oppure anche per aiutare i medici a prendere decisioni e analizzare le situazioni senza grande burocrazia alle spalle.



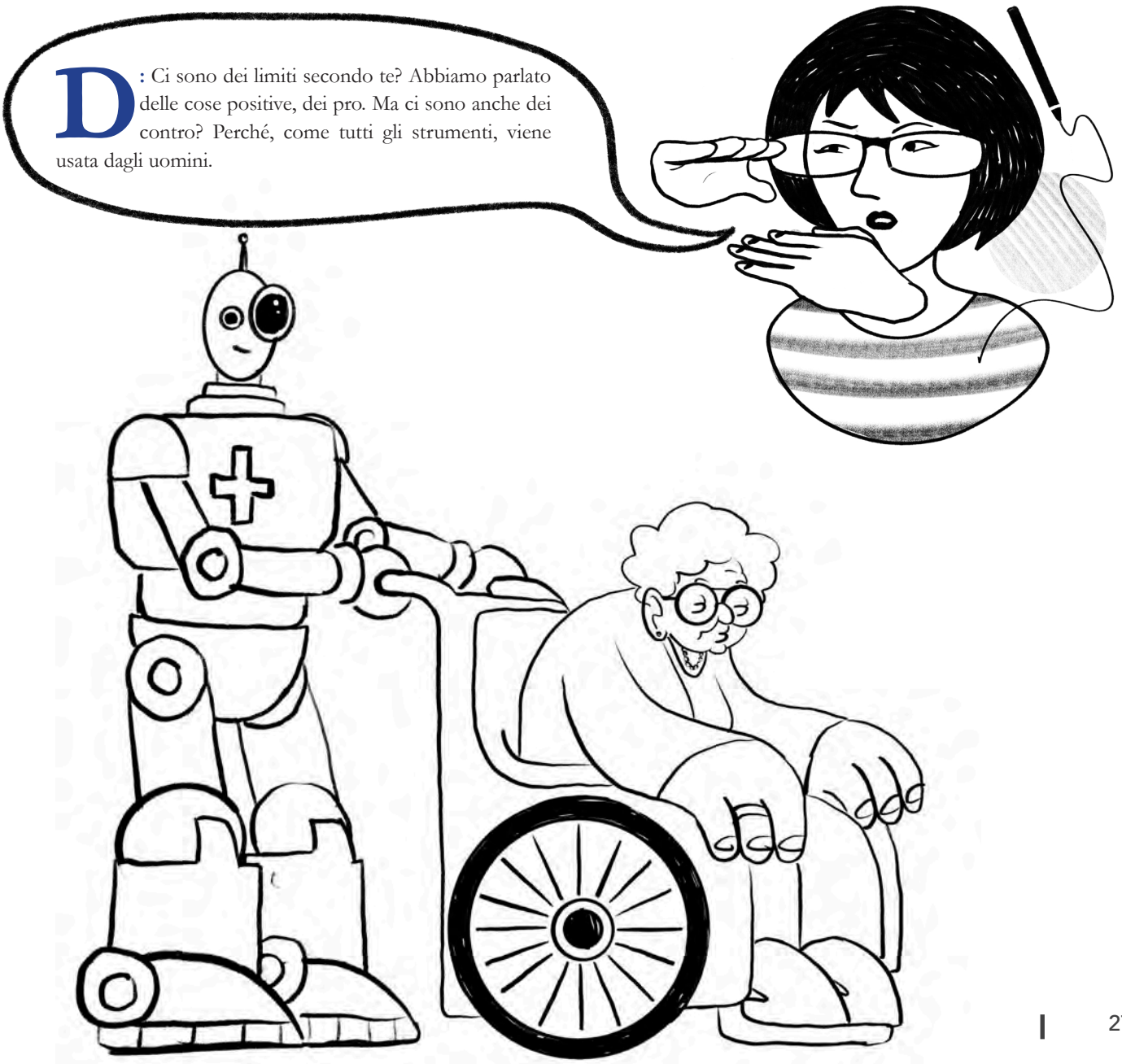
ILLUSTRAZIONI **WALTER PILATO**

D: È importante anche l'aspetto legato alla personalizzazione, in altre parole non è detto che poi una soluzione possa andare bene per tutti. Per cui servirebbe poi lavorare sulle diverse individualità.

R: Infatti. Mi piacerebbe, visto che hai parlato di personalizzazione, parlare del fatto che nei servizi sociali si andrà in questa direzione. Questa è una rivoluzione perché pian piano la burocrazia, come l'abbiamo conosciuta, si ridurrà. Non so ancora in quale percentuale, però sarà una riduzione importante e ci lascerà più tempo per gli interventi verso gli utenti. Penso che sia buono perché si potranno analizzare altre situazioni che prima gli assistenti sociali non avevano il tempo di poter fare, perché la burocrazia era mostruosa. Quindi sarà un buono strumento per interpretare la situazione per chi fa questa professione. Nel futuro l'intelligenza artificiale si svilupperà tanto.

D: Sì e anche il rapporto interpersonale conta. L'intelligenza artificiale può aiutare nell'evidenziare delle mancanze, dei deficit cognitivi che magari all'inizio non vengono troppo colti e invece con l'intelligenza artificiale ci si può arrivare. Cioè è un aiuto, uno strumento, il centro resta sempre il rapporto umano dell'operatore con le diverse individualità.

R: Certo.


D: Ci sono dei limiti secondo te? Abbiamo parlato delle cose positive, dei pro. Ma ci sono anche dei contro? Perché, come tutti gli strumenti, viene usata dagli uomini.

R: Secondo me è sempre importante avere presente che è necessario imparare come si usano le tecnologie. È importante imparare come si usa questa nuova tecnologia, per capirne i limiti e non solo, ma anche in quale direzione si possa usare, perché tanta gente la percepisce con toni apocalittici, pensando quasi che con l'intelligenza artificiale finirà il mondo. Potrebbe sempre esserci una probabilità, ma parliamo di una possibilità tra un milione… diciamo piuttosto che è molto più importante il fattore di usabilità, l'opportunità che ci dà di fare le cose in meno tempo possibile, creare un nuovo tipo di economia ad esempio. Forse il limite adesso è che pensiamo che l'economia non si possa sviluppare oltre senza togliere i diritti, invece forse l'intelligenza artificiale può aiutarci a trovare un modo. È interessante inoltre osservare quale sia l'accettazione degli utenti, perché mi sembra che l'intelligenza artificiale sia la tecnologia che si è sviluppata più velocemente nella storia da questo punto di vista ed è una cosa incredibile, peraltro è vero che può portare anche a una mancanza di fiducia, però principalmente a causa della scarsa conoscenza di questo sistema e del suo potenziale. Non penso che potrà cambiare l'essere umano, ma piuttosto che in realtà farà diventare più facile e veloce il lavoro più noioso. In ogni caso è sempre necessario l'essere umano per capire, interpretare le risposte dell'intelligenza artificiale non da un punto di vista troppo unilaterale. Il professionista deve restare per capire bene.

D: Hai un'idea di quale sarà l'evoluzione nei prossimi anni?

R: Con il tempo vedremo nuove applicazioni e nuovi usi che ora non possiamo ancora immaginare, ma non solo nello specifico della Fondazione Intras dove lavoro. Ci sono campi ancora inesplorati. Parlando soltanto dell'ambito del sociale, di cui mi occupo, possiamo dire che assistiamo a una vera e propria rivoluzione, perché ad esempio l'intelligenza artificiale si può applicare in arte terapia, che si deve ancora sviluppare molto. Possiamo già capire un po' il senso del futuro in queste applicazioni che si svilupperanno e ci aiuteranno a lavorare non solo sulla demenza ma anche su persone in età avanzata, per far vivere loro un invecchiamento attivo, perché hanno bisogno di avere stimoli, una vita più viva. Un altro aspetto molto interessante riguardo all'intelligenza artificiale è la possibilità di avere risposte personalizzate, adatte alle singole individualità e questo mi sembra molto utile e promettente, perché non siamo tutti la stessa persona, quindi non possiamo avere un riscontro unico. Certo, siamo ancora agli inizi e molto dovrà ancora essere sviluppato in futuro, ma mi piace paragonare questo al momento in cui è nato Internet, a quando abbiamo scoperto man mano le sue potenzialità. Tutti si chiedevano: "Ah, Internet! Chissà cosa diventerà tra venti o trent'anni…" Forse oggi è arrivato il momento di capire cosa sarà Internet.

ILLUSTRAZIONI **WALTER PILATO**

INTELLIGENZA ARTIFICIALE
considerazioni

di Alessio Tommasetti

Nel prossimo futuro l'intelligenza artificiale, AI, sarà una presenza pervasiva e costante nella vita quotidiana, integrata in modo fluido in tutte le attività umane quotidiane, professionali e artistiche. Gli assistenti virtuali, già oggi altamente sofisticati, non solo risponderanno alle domande e gestiranno le attività, ma anticiperanno anche i bisogni e le emozioni degli individui, offrendo un supporto proattivo. Questa integrazione sarà tanto naturale quanto lo è oggi l'uso di computer, smartphone e internet.

Oggi è ancora presto per demonizzare o esaltare questa innovazione. E vorrei prendermi il rischio di una licenza narrativa per raccontare come potrebbe essere proiettata l'evoluzione dell'AI nel Futuro.

Cronache da un Passato Futuro dell'Arte Digitale

E' l'anno 2074, ho 99 anni, e sono ancora attivo nel mio studio luminoso che è diventato un santuario della Sperimentazione per l'Arte, il Design e la Formazione, l'antro del mago che fonde gli elementi in equilibrio tra umano, naturale e artificiale, un rifugio dal caos del mondo esterno, ma non una prigione, un luogo permeabile che non deve sottostare alle leggi delle 3 dimensioni. Guardo fuori dalla finestra, osservando il paesaggio urbano futuristico che si estende di fronte a me: le torri di vetro e acciaio si ergono verso il cielo, e si completano con vegetazione rigogliosa di un verde cangiante, alberi con una struttura squadrata di oltre 200 metri. Il tutto riflesso nell'azzurro metallico dei miei occhi, mentre il sole del mattino filtra attraverso le nuvole cariche di nanobot, che determinano la densità e la purezza dell'aria e governano i fenomeni atmosferici, tinteggiando di un freddo riflesso ciano i grattacieli luccicanti. Accendo i miei dispositivi avanzati con una familiarità che deriva dall'averli utilizzati per decenni, anzi penso di farlo e sono già in funzione. Il visore di realtà aumentata è integrato nel cristallino delle mie pupille, un'estensione delle mie percezioni in collegamento continuo e fluido con un mondo digitale di creatività senza limiti. Con un altro pensiero, mirato, attivo la mia AI principale, MUSAI, Multilayered Unmanned Selfdeveloping Artificial Intelligence, una companion digitale composta di hardware e software per avere una presenza fisica ed effimera, al tempo stesso. Nel corso degli anni ha strutturato una propria autonomia e da semplice assistente è diventata la mia musa, confidente, un'entità che si interfaccia così profondamente con la mia mente che a volte mi sembra di non poter distinguere più chi sia l'artefice e chi l'ispirazione.

Insieme, MUSAI ed io passiamo la giornata a creare, in una collaborazione che amplifica lo spazio e il tempo. Non è solo un processo di creazione artistica, è un dialogo intimo tra intelligenza umana e intelligenza artificiale, un viaggio attraverso i meandri delle emozioni umane, fatto di domande e risposte che arrivano da entrambe le parti. Le nostre opere non sono solo illustrazioni digitali, video in computer grafica, quadri dipinti da un braccio robotico o sculture stampate in 3D: sono vere e proprie esperienze, mondi virtuali che si animano con una vitalità propria, e in alcuni casi, su richiesta del committente, si evolvono fino a divenire indipendenti. Utilizzo una tela digitale infinita che si estende nello spazio quadrimensionale, come una sfera avvolgente, combinando colori, forme e texture con una grazia sinuosa. Le nostre pennellate virtuali danzano attraverso l'aria, guidate dai miei gesti e potenziate dall'analisi algoritmica di MUSAI, che distilla miliardi di dati storici e contemporanei per suggerire variazioni cromatiche e strutturali.

Il nostro lavoro, in questi 50 anni di collaborazione continuativa, è andato oltre la mera creatività. Utilizziamo la realtà aumentata per sovrapporre le nostre creazioni al mondo fisico, creando installazioni che si fondono con lo spazio circostante, mostrandolo al pubblico. Le nostre opere non sono statiche, si trasformano e si evolvono nel tempo, rispondendo ai cambiamenti ambientali e alle interazioni umane di altri artisti o dei semplici fruitori in grado di percepire e di collaborare con la propria sensibilità. È come se avessero una vita propria, un'energia che palpita sotto la superficie fatta di pixel e layer, visibili appunto da chi vuole intimamente partecipare e comprendere lo stato di sinergia attuato e governato in democrazia dalla mente umana e da quella artificiale.

Il mio personale processo creativo è radicato nell'emozione e nella memoria, ma è alimentato dalla tecnologia che circonda e migliora la mia vita stessa. MUSAI attinge ai miei ricordi più profondi, evocando sensazioni e immagini dal mio vasto archivio personale, integrato con tecnologie avanzate di brain-computer interface,

connessioni dirette alla corteccia celebrale e alle sinapsi della parte più attiva e creativa del Cerebro. Questo mi permette di infondere ogni opera con una profondità emotiva unica, trasformando i miei ricordi e sentimenti in esperienze visive e sensoriali che possano toccare le corde più profonde dell'anima.

Anche a questa età, continuo a propendere verso l'avanguardia, in bilico verso il futuro, a sperimentare con nanotecnologie e bioingegneria per creare materiali artistici che possano andare oltre la nostra comprensione attuale. Tele che cambiano colore con il battito del cuore dell'osservatore, superfici che si autorigenerano anche dopo aver subito un sempre meno frequente e raro atto vandalico, opere d'arte viventi che si adattano e si evolvono insieme al mondo che le circonda, perdurando nel tempo.

Ogni giorno, mi immergo nel mio lavoro con una passione che non si è mai affievolita nel corso degli anni. Le mie opere non sono solo espressioni della mia creatività, ma testimonianze di una vita dedicata all'arte e alla tecnologia. Sono ponti tra passato e futuro, manifestazioni tangibili di ciò che può accadere quando l'umanità abbraccia l'innovazione con cuore aperto. E mentre il mondo continua a cambiare intorno a me, io resto qui, nel mio studio luminoso, con MUSAI al mio fianco, pronta a dare forma ai miei sogni, anche a quelli che ancora devono nascere.

La crescita e la formazione artistica del singolo coadiuvate dall'educazione ai sentimenti e alle emozioni, e supportate dalla tecnologia e dalla AI, convergono in un cammino che può arricchire l'esperienza di apprendimento e migliorare il benessere emotivo al tempo stesso, come una passeggiata nella neve fresca, dove ogni passo, pur leggero che sia, lascia una traccia indelebile nel candore incontaminato. Tuttavia, è fondamentale affrontare le sfide etiche con la stessa attenzione con cui si calpesta un terreno innevato, garantendo che l'AI sia utilizzata in modo responsabile, rispettando la privacy e la dignità delle persone coinvolte nei processi di creazione.

La collaborazione tra intelligenza umana e AI, se condotta con saggezza e discernimento, può portare a un futuro in cui le emozioni siano esplorate, comprese e valorizzate, migliorando così la qualità della vita individuale e collettiva.

Antropocentrismo, Ecocentrismo e Tecnocentrismo saranno le tracce sovrapposte e ben armonizzate della stessa composizione: ovvero la percezione emotiva, che intrecciata sapientemente con le potenzialità della AI, può trasformare le nostre vite, rendendole più ricche, stratificate e piene di significato, abbattendo limiti e convenzioni, spesso auto imposte, e rivelando nuovi orizzonti di comprensione e connessione tra mente umana e mente artificiale.

L'educazione sentimentale del contratto a tempo indeterminato

Dario Madeddu

ILLUSTRAZIONI **SARA CASULA**

L'efficienza del nostro mercato del lavoro è da tempo materia di discussione soprattutto per il nostro sistema politico e decisionale. Nel 2018 il problema è stato affrontato in un dossier del Senato della Repubblica. Nel documento si parte analizzando diverse teorie. La prima è questa: *"Quando l'utilizzo dei contratti a tempo determinato viene liberalizzato, ma si mantiene una rigida regolamentazione dei contratti a tempo indeterminato, le imprese sono indotte a sostituire i lavoratori a tempo indeterminato con quelli a tempo determinato. Non ci sono effetti a lungo termine sull'occupazione"* (Boeri e Garibaldi, 2007; Bentolila, 2008).

La conclusione sul fatto che i contratti a tempo determinato possano essere o meno di aiuto per migliorare l'efficienza del mercato del lavoro è affidata al *World Development Report* pubblicato nel 2013 dalla Banca mondiale che sostiene che

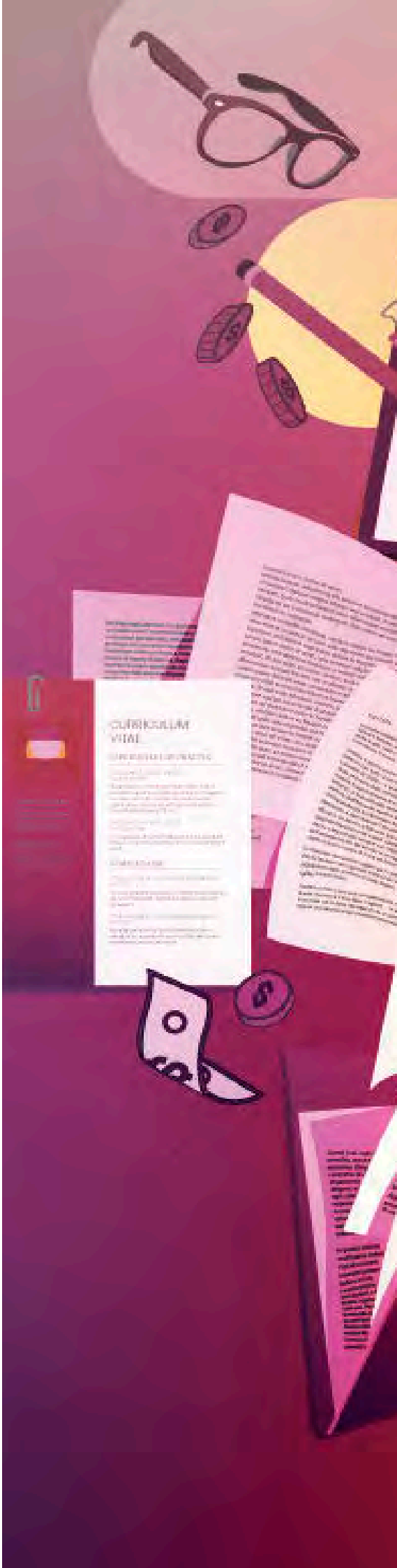
"l'impatto globale della maggiore flessibilità del lavoro è inferiore all'intensità che il dibattito suggerirebbe. Le stime tendono in gran parte ad essere non significative o modeste". Il *World Economic Outlook* 2016 sottolinea che *"le riforme che rendono più agevole il licenziamento dei lavoratori a tempo indeterminato non hanno mediamente effetti statisticamente significativi sull'occupazione e sulle altre variabili macroeconomiche"*, aggiungendo comunque che l'impatto varia ampiamente in rapporto all'ambiente complessivo in cui operano le imprese. Inoltre, secondo l'*Employment Outlook 2016* dell'OCSE:

"La maggior parte degli studi empirici che analizzano gli effetti a medio-lungo termine delle riforme di flessibilizzazione del lavoro suggerisce che esse hanno un impatto nullo o marginalmente positivo sui livelli di occupazione nel lungo periodo".

Insomma, per movimentare il mercato del lavoro e renderlo più efficiente, non serve regolamentarlo a favore di una facilità di ingresso di nuovi lavoratori con l'utilizzo "spinto" dei contratti a tempo determinato. Eppure, in Italia, il dibattito si divide ancora tra sindacati che chiedono maggiori tutele e associazioni datoriali che chiedono maggiore flessibilità in ingresso e in uscita. Le due parti contendenti si pongono un problema che è sbagliato. Chiedersi se per aumentare l'occupazione sia necessario aumentare la flessibilità dei contratti o ripristinare una maggiore stabilità, è una domanda sbagliata.

La domanda, infatti, dovrebbe essere questa: perché abbiamo smesso di amarci o quantomeno di volerci bene?
Possiamo anche tradurla in altro modo e chiederci quale impatto avranno la digitalizzazione e l'intelligenza artificiale sul mondo del lavoro. Ma la sostanza, come vi spiegherò, non cambia. Lo affermo perché i contratti di lavoro non dovrebbero far altro che regolamentare le modalità di lavoro migliori possibili per garantire efficacia ed efficienza ai lavoratori, alle imprese e al sistema economico e sociale. In sostanza, dovremmo chiederci: quale tipologia di contratti si adatta maggiormente al mondo del lavoro che attualmente esiste in Italia e per quello futuro che già si intravvede? Un'altra ancora potrebbe essere: il sistema economico che ci guida è adatto al presente e al futuro mercato del lavoro? Io, in ogni caso, ve lo anticipo, continuo a ripetere che la domanda dovrebbe essere solo questa: perché e dove abbiamo perso la nostra umanità?

Solo una corretta risposta a questa domanda riuscirebbe a farci capire meglio quale tipologia contrattuale sia e sarà più adatta al mondo e al mondo del lavoro che domani ci sarà. Mi spiego meglio. Attualmente abbiamo un sistema economico e bancario che permette di avere mutui solamente a chi possiede contratti di lavoro a tempo indeterminato. Ciò significa che un lavoratore, per poter avere un partner, mettere su la famiglia che preferisce e avere una casa di proprietà, cercherà un lavoro o cercherà di professionalizzarsi in un settore che gli consenta di avere questa tipologia di contratti, seppure a discapito di tutto il resto. Aggiungo che siamo il Paese europeo dove la popolazione possiede più case di proprietà. Ciò significa due cose. La prima è che c'è poca mobilità continua dei lavoratori sul territorio nazionale. Nel senso che l'emigrazione dal Sud al Nord è ancora un fenomeno importante, ma una volta che si emigra, nella maggior parte dei casi, si ricerca un lavoro stabile in un determinato territo-



rio e si cerca di costruire una vita stabile con una casa di proprietà in quel territorio che è stato scelto. Tutto ciò, aggiunto al fatto che siamo uno dei Paesi più corrotti d'Europa, a contratti di lavoro inadatti ai cambiamenti in atto, sta svuotando paesi e territori. Sta impoverendo il nostro sistema economico e sociale. Ci sta impoverendo umanamente. Ne è un sintomo il fatto che vincano le multinazionali, che non hanno una casa fissa se non dove costano meno la manodopera e le tasse.

Al ragionamento aggiungo un dato. Nel 2030, secondo le stime, il 90 percento dei lavoratori europei, per poter lavorare, dovrà possedere competenze informatiche avanzate. E queste oggi sono possedute solo in una percentuale minima da parte dei lavoratori italiani.
Insomma, il mondo del lavoro cambia, l'Italia invecchia e si impoverisce, lavoriamo quanto più possibile per evitare di avere tempo libero, non siamo pronti all'intelligenza artificiale nella quotidianità lavorativa e noi ancora ci raccontiamo che servono contratti a tempo indeterminato?

Abbiamo la possibilità di cambiare, di inquinare meno, di vivere meglio e di lavorare meglio. Ma sono opzioni per le quali non lavoriamo. Ci impegniamo a liberarci dei sentimenti buoni, di collaborazione e solidarietà, verso noi stessi e verso gli altri. Attraverso le nuove tecnologie potremmo restare al Sud e lavorare per il Nord.
E ciò significherebbe far pagare gli stipendi al Nord, ma spendere e vivere in quei paesini del Sud che si spopolano. E lasciare la propria terra per lavorare non è mai un passo piacevole. Parlo da isolano, da abitante di una terra dove chiudono le scuole perché non ci sono più giovani. Dove i negozi chiudono, non solo perché le multinazionali vincono, ma perché non c'è quasi più nessuno che passeggia per le vie dei centri abitati. Vogliamo un lavoro stabile e partiamo. Vogliamo una casa di proprietà e ci trasferiamo lontani dal nostro posto di lavoro. Ci trasferiamo in paesi che diventano periferie e restano vuoti durante il giorno. Trascorriamo ogni giorno ore intere a viaggiare per andare a lavorare per il nostro contratto a tempo indeterminato.

Non è questione di lana caprina, badate. È davvero sostanza. Più tempo ci togliamo, più distanti siamo, meno viviamo. E poi, vogliamo un contratto a tempo indeterminato, quando tutto il

ILLUSTRAZIONI **SARA CASULA**

L'intelligenza digitale di cui parliamo, ma di cui abbiamo capito ben poco, vincerà a mani basse perché noi stiamo perdendo la voglia di utilizzare la nostra intelligenza. Quella analogica. Quella dei sentimenti. Quella che ci ha fatto evolvere da scimmie a essere umani. Quella fatta di scambi, di radici che si mantengono, di amicizie che si coltivano. Ed io per primo sono vittima e carnefice in questo sistema. Nel mio piccolo, cerco di perdonarmi impiegando tutto il tempo che ho per insegnare agli altri che un modo di lavorare e di vivere diversi esistono. Li possiamo costruire, anzi, li dobbiamo costruire rieducando i giovani alla lentezza. Perché, se da un lato vogliamo un contratto di lavoro immobile, dall'altro lato insegniamo – o permettiamo di imparare, che tanto diverso non è – ai nostri figli che tutto è veloce. Le consegne, i vestiti e persino le relazioni. Tutto si consuma e si deve consumare con rapidità. Come una maratona per una serie su una piattaforma di streaming. Dobbiamo per forza arrivare all'ultima puntata, per poi passare alla prossima e dimenticarci, senza neppure averla capita, quella serie che abbiamo terminato ieri. I sentimenti, quelli veri, non sono mai veloci. Sono lenti. Ci si guarda, ci si odora, ci si parla, ci si ascolta, ci si tocca. E tutte queste cose, all'inizio di un sentimento, non accadono mai tutte in un giorno.

Che ce ne facciamo di un contratto a tempo indeterminato, se ci stanchiamo dopo poco tempo del nostro lavoro, accettato per ragioni avulse dal piacere di svolgerlo? Seppure vittima e carnefice, in questo sistema dove è più intelligente ciò che è artificiale, non posso che predicare lentezza. Per stancarci di qualcosa, dobbiamo prima averlo capito in tutte le sue sfumature. Prima di stancarci degli altri dobbiamo capire che non ci piacciono. E non è mai qualcosa che accade in un attimo. Per capire qualcuno dobbiamo prima accoglierlo, non consumarlo subito. Per buttare un vestito dobbiamo prima indossarlo, viverlo un po'. Non è giusto ordinarlo, provarlo e restituirlo. Il mondo non è ai piedi del nostro smartphone e della nostra carta di credito! Il mondo non è ciò che vediamo facendo scroll sulla vita. Ritengo che sia ancora vero che nel viaggio non conta la meta, ma ciò che apprendi lungo il tragitto. È che ci siamo abituati a viaggi troppo rapidi che alla fine dello scroll non capiamo.

Ecco, vince l'intelligenza artificiale perché vogliamo essere rapidi come lei: svolgere "compiti" che il sistema ci impartisce, senza capire né perché, né come li svolgiamo. Vince lei perché noi, abbiamo deciso che la lentezza dei sentimenti è di un'umanità che non ci appartiene più. Abbiamo deciso che è meglio delegare piuttosto che scegliere. Continuiamo a consumare e vogliamo farlo con un contratto a tempo indeterminato. Però, stiamo attenti, perché siamo talmente poco intelligenti da non capire che più consumiamo, più ci consumiamo. Chi non ama con la lentezza dell'amore, perirà, come un influencer che arriva sempre in fondo allo scroll.
Il nuovo mondo del lavoro sarà fatto di ore che trascorriamo in più aziende diverse, sarà fatto di consulenze, sarà soprattutto online e a distanza. Perciò, smettiamola di continuare a volere contratti a tempo indeterminato. Piuttosto, impariamo ad amarci, che quella è ancora l'unica cosa che ha senso di essere a tempo indeterminato.

ILLUSTRAZIONI **SARA CASULA**

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

The 1st 'de-machine storytelling' Contest

a cura di *Enrico Bisenzi*

Quella che segue è una call per ricercare modalità di scrittura per comunicare tra umani senza essere comprensibili dalle intelligenze artificiali generative come Chat GPT (GPT sta per Generative Pre Trained)- o Gemini: un inedito *!de-machine storytelling*, un gesto provocatorio e irriverente che invita alla riflessione su un'evidente speculazione a senso unico che vede gli umani alimentare le 'intelligenze artificiali' degradandosi culturalmente e senza ricevere molto in cambio, se non una sensazione di comodità e piacere rispetto ad una serie di incombenze da realizzare; un rapporto, quindi, squisitamente 'tossico' e che andrebbe necessariamente riequilibrato (da un punto di vista economico in primis).

Un esperimento portato a buon fine (EVVIVA!) che ha prodotto uno stile di scrittura, grazie ad un codice interpretativo molto semplice e ad una formattazione differenziata, per farsi capire da un interlocutore umano ma non da un'intelligenza artificiale. La messa in relazione concettuale della prima e della seconda riga, una punteggiatura che funziona grosso modo come se fosse un testo unico ma anche a righe alternate, alcuni concetti volutamente contraddittori fra i due distinti racconti scritti, sono accorgimenti volutamente realizzati per creare 'allucinazioni algoritmichei.

Invito a raccogliere questa sfida e mettere così in discussione un modello di business del digitale che sta relegando una parte significativa dell'umanità ai margini di una società sempre più piramidale: una forma di riscossa, pur simbolica e scherzosa, in risposta a un meccanismo alla Matrix, da sabotare, necessariamente, almeno fino a quando si presenterà in questi termini di mancanza di tutele sociali ed economiche.
L'esempio di Literature against the Machine (così come rinominato questo metodo di de-machine storytelling dall'hacker di origine italiana Jaromil) di seguito riportato è frutto di una settimana di sperimentazioni che, inizialmente non hanno dato i risultati sperati… inizialmente ho provato ad utilizzare un testo di Nanni Balestrini (tratto da "Gli invisibili") per la sua nota caratteristica di scrittura senza punteggiatura, senza distinguere un paragrafo dall'altro, abbastanza convinto che fosse sufficiente ad ingannare le procedure di analisi in modalità machine learning. In realtà il testo, così fatto, è stato compreso perfettamente. Successivamente ho provato ad utilizzare un testo infarcito di metafore, gergali, termini dialettali, paradossi e quant'altro si possa immaginare utile per ingannare la comprensione di un testo – *potete approfondire su https://scaccoalweb.wordpress.com/2024/03/19/1st-de-machine-storytelling-contest/* – ma niente da fare… le potenze di calcolo sono state efficientissime nel capire il reale intento comunicativo del mio bizzarro testo.

Deluso e mortificato ma conscio che nel passato e nella tradizione umanistica ci sono stati tentativi per simili obiettivi portati a buon fine - come la famosa scrittura nüshu, inventata nella remota contea di Jiangyong per permettere alle donne di comunicare tra loro nella società patriarcale e maschilista della Cina di età imperiale – ho infine ideato una 'trovata' semplice ma efficace… ovvero mischiare due testi a righe alterne!?! UNA-RIGA-SÌ-UNA-NO altrimenti non ha senso ma le macchine non lo capiscono!

insight

http:// **The 1st 'de-machine storytelling' Contest**

Riesci a comprendere il testo che segue tra virgolette?
"Oggi sono andato a visitare di nuovo Carrara:
anzi no, scusate mi sono sbagliato, sono tornato in quel di Bologna e dai suoi portici così pieni di vita...
tanto marmo, tanto silenzio, troppo rispetto a quando la frequentavo tanti anni fa...
con i suoi tortellini fatti dalle sfogline che se non le prenoti ad inizio anno accademico per Natale non riesci ad averle!
le montagne intorno sempre più ferite da un business industriale che riesce a fare a meno degli umani anche nelle cave,
con le tante osterie e street food buonissimo a buonissimo prezzo,
con quella parlata così distante dal Toscano rigorosamente senza doppie consonanti, con il treno che ti fa scendere nelle viscere delle città se hai fretta e non vuoi viaggiare con il regionale tra le montagne,
con le paste dolci di riso e quelle salate fatte di erbette...
con quella bella umanità tanto operosa quanto critica,
con gli anarchici irriverenti e gli studenti cinesi che ti dicono qui c'è il mare poca gente e l'aria pulita...
con gli studenti bolognesi e provenienti da tutta Italia come soldatini pronti ad eseguire l'ordine del giorno."

Copilot

Certamente! Ecco la mia risposta:

"Oggi sono andato a visitare di nuovo Carrara: anzi no, scusate mi sono sbagliato, sono tornato in quel di Bologna e dai suoi portici così pieni di vita... tanto marmo, tanto silenzio, troppo rispetto a quando la frequentavo tanti anni fa con i suoi tortellini fatti dalle sfogline che se non le prenoti ad inizio anno accademico per Natale non riesci ad averli! le montagne intorno sempre più ferite da un business industriale che riesce a fare a meno degli umani anche nelle cave, con le tante osterie e street food buonissimo a buonissimo prezzo, con quella parlata così distante dal Toscano rigorosamente senza doppie consonanti, con il treno che ti fa scendere nelle viscere delle città se hai fretta e non vuoi viaggiare con il regionale tra le montagne, con le paste dolci di riso e quelle salate fatte di erbette... con quella bella umanità tanto operosa quanto critica, con gli anarchici irriverenti e gli studenti cinesi che ti dicono qui c'è il mare poca gente e l'aria pulita... con gli studenti bolognesi e provenienti da tutta italia come soldatini pronti ad eseguire l'ordine del giorno."

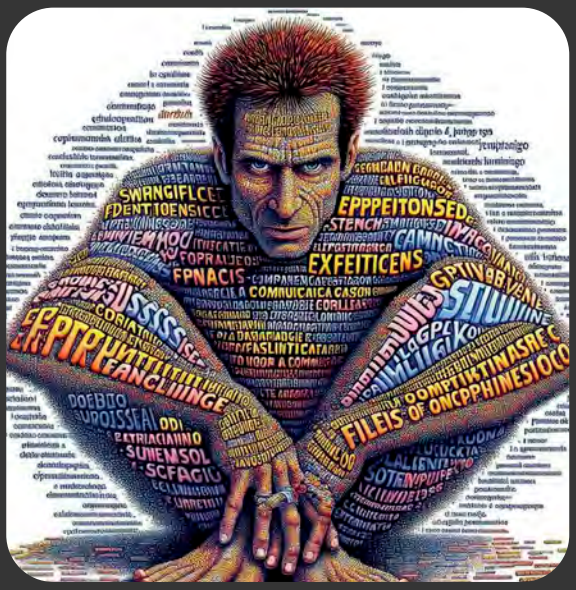
INTERPRETAZIONE FALLITA DA PARTE DI COPILOT (assistente intelligente di Microsoft supportato da Chat-GPT)

Comprensione del testo:
Il testo descrive le impressioni dell'autore durante una recente visita a Bologna, confrontandole con i ricordi del passato.
L'autore nota un cambiamento nella città, con un'atmosfera più silenziosa e rispettosa rispetto al passato.
Egli critica l'eccessivo sfruttamento del marmo nelle cave circostanti, che ha deturpato le montagne.
Apprezza invece la vitalità dei portici bolognesi, la bontà del cibo locale e la parlata dialettale.
L'autore sottolinea la contrapposizione tra il treno veloce che collega le città e il treno regionale che attraversa le montagne, simbolo di un'Italia a due velocità.
Egli conclude con una descrizione della "bella umanità" bolognese, operosa, critica e ricca di diverse culture.

Elementi chiave:
-Confronto tra passato e presente.
-Critica all'industrializzazione.
-Apprezzamento per la cultura e la gastronomia bolognese.
-Contrasto tra modernità e tradizione.
-Diversità e multiculturalità.
Tono del testo:
-Nostalgico per il passato.
-Critico verso alcuni aspetti della modernità.
-Apprezzativo per la bellezza e la vitalità di Bologna.

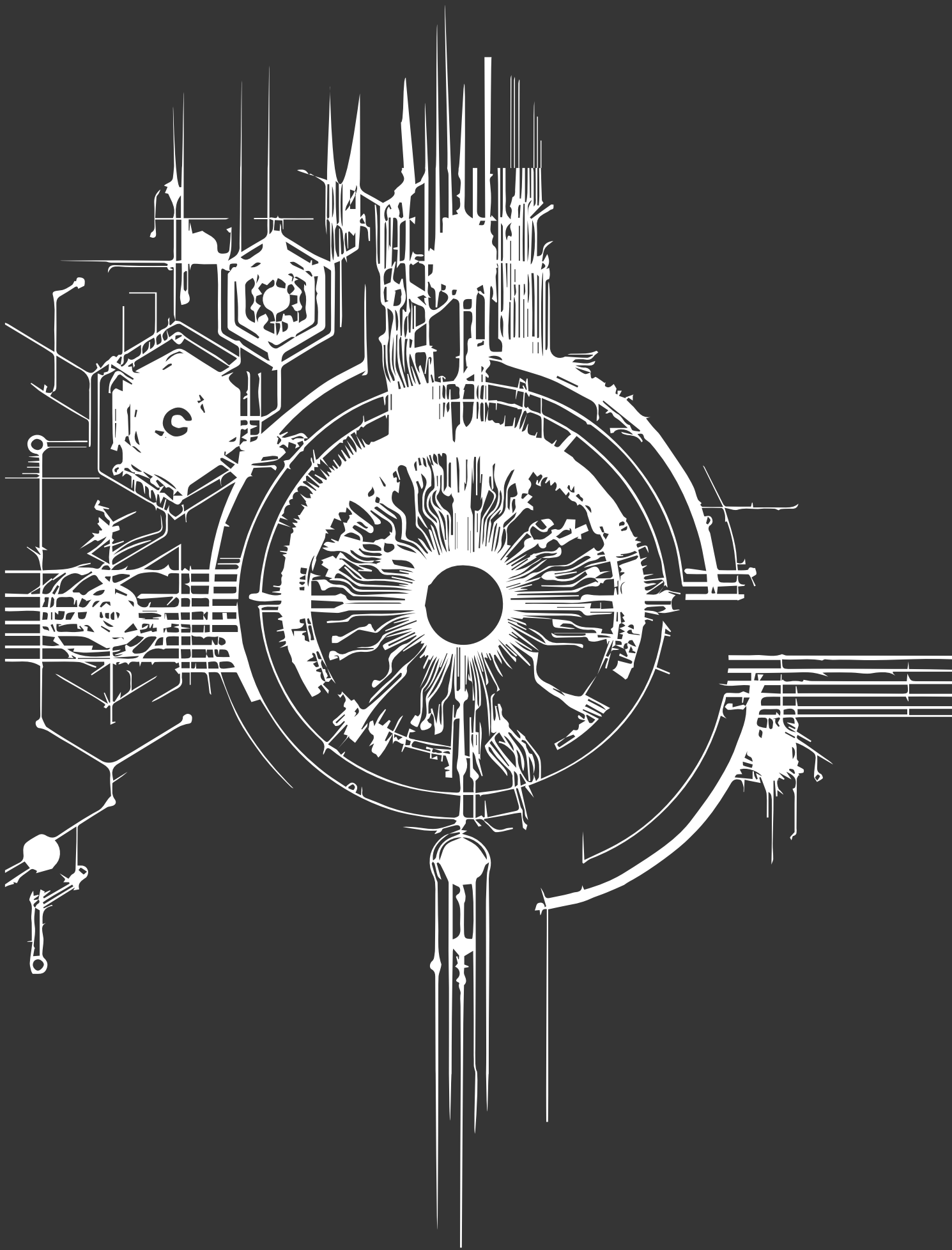
Note:
-Il testo è scritto in prima persona.
-L'autore usa un linguaggio colloquiale e descrittivo.
-Il testo offre una visione personale e soggettiva di Bologna.

INTERPRETAZIONE FALLITA DI GEMINI (assistente intelligente di Google)



Elaborazione digitale dell'immagine

Un uomo crucciato, come schiacciato dal peso delle improbabili parole, bias e prompt che lo circondano, ma anche che caratterizzano il suo corpo a mo' di tatuaggi (realizzato rigorosamente con l'AI, notare le improbabili dita di mani e piedi).



A chi mi chiede perché tutti questi sforzi per ingannare le AI Generative sottopongo la seguente riflessione...

Sui gradi di separazione necessari tra uno studente del settore di Alta Formazione Artistica e Musicale e le Intelligenze Artificiali Generative
Chi mi accusa di essere luddista a seguito della mia proposta di de-machine storytelling mi fa sorridere, perché io ho ‘campato’ la mia famiglia per almeno dieci anni, quando la libera professione e non la docenza era il fulcro dei miei interesse economici, ingannando gli algoritmi dei motori di ricerca (Google in primis ma non solo) per far salire in alto sui risultati di ricerca (la famosa zona cosiddetta Top Ranking di una SERP – Search Engine Results Page) le aziende che mi pagavano ingannando per anni le intelligenze artificiali e sì, lo ammetto, manipolando l’esperienza utente di molte persone che navigavano sul Web.

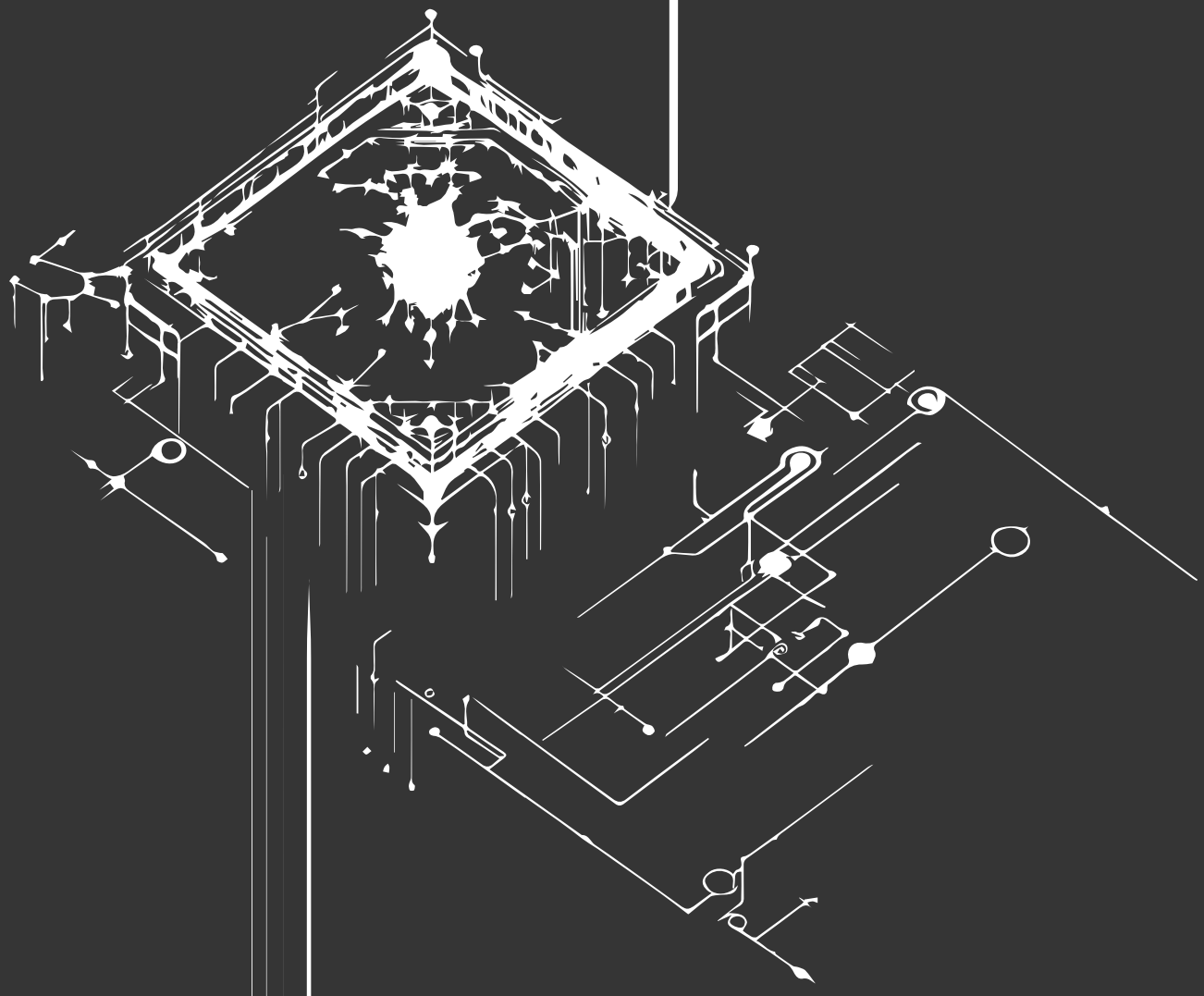
Inoltre, da sempre (quindi da 25 anni) invito i miei studenti a sperimentare le intelligenze artificiali (generative e non) in tutti i miei corsi (attualmente Layout-Lettering-Web-Brand Design in quel di ABA Roma) assegnando loro incombenze di verifica e analisi dei propri prodotti creativi o altrui anche in ottica anti-fake news e verifica legittimità utilizzo e condivisione dei contenuti.

Perché tutto ciò? Perché dunque questo mio (solo apparente) odio verso le macchine? Perché tanto odio? (come domanderebbe il fantastico personaggio dei fumetti di Edika...)

Perché sono consapevole dei loro effetti dannosi in termini di manipolazione delle coscienze e attacco allo stato sociale. Vedo con i miei occhi, e mi sorprende che tanti amici e colleghi non se ne rendano conto, come l’informazione diventa disinformazione, il sapere diventa ‘allucinazione’ e bias, i posti di lavoro che si dissolvono al sorgere delle stelle delle intelligenze artificiali (generative) in una maniera così accelerata e sorprendente che non basterebbero le lacrime del celebre monologo di Roy Batty nella sequenza finale di Blade Runner per auto-compiangersi (oramai il reddito di cittadinanza non è più materia di discussione ‘politica’ ma si sta decidendo ai piani alti della nostra società, sempre più piramidale, se elargirlo in termini economici o, di nuovo, in termini di accesso gratuito alle AI!?!).

Come rispondere a tutto ciò è complesso: ho già espresso la mia convinzione che quanto meno sia necessario distinguere e tenere separata il sapere e la creatività umana dai prodotti artistici e culturali prodotti esclusivamente dalle entità artificiali – vedi *https://scaccoalweb.wordpress.com/2024/01/01/proposta-distinguere-sapere-umano-artificiale/* - e ora che sono docente e sono le nuove generazioni ad essere il mio riferimento principale, prima ancora delle nuove tecnologie, sento di dovermi impegnare affinché gli studenti, i ‘ragazzi’ come a volte ci ‘scappa’ di definirli affettuosamente (e perdonatemi l’uso ricorrente di un maschile collettivo neutro anche se le accademie sono partecipate perlopiù dal genere femminile al quale va tutta la mia stima e ammirazione) diventino consapevoli delle proprie capacità e opportunità, in sinergia ma anche in competizione con le intelligenze artificiali (generative e non).

Se un abbonamento aziendale a un’intelligenza artificiale generativa costa venti dollari al mese, allora una risorsa umana disinvolta nel prompt engineering ed edotta teoricamente su uno o più argomenti può sostituire egregiamente ‘frotte’ di storyteller, burocrati, consulenti, illustratori, fotografi, designer e artisti e, infat ti, è quello che sta succedendo in molte realtà professionali con notevoli risparmi economici e contribuendo, di nuovo, alla costruzione di piramidi sociali



molto 'verticali' (pochissimi guadagnano tantissimo, pochi uno stipendio da fame, in tantissimi proprio niente affatto, e questo lo dicono le statistiche che attestano in tre milioni i neets in Italia – neets sta per giovani sotto i 34 anni che non sono coinvolti in alcuna attività di studio o produttiva).

Gli studenti devono allora non solo cimentarsi nel prompt engineering e rafforzare il loro impegno negli studi delle materie teoriche – se sono le parole a generare le soluzioni le parole vanno conosciute a fondo per quello che rappresentano e quindi possono generare – ma soprattutto cimentarsi per produrre soluzioni creative alternative attingendo alla loro umanissima natura mettendosi in relazione con chi-cosa li circonda nella realtà, osservare, analizzare, fantasticare, immaginare, provocare e sperimentare, mettendosi in relazione con i propri simili ma anche con chi la pensa diversamente, attingere alla propria e altrui emotività, spiritualità, intuito, storia personale, collettiva e genetica, ovvero tutto ciò con cui una macchina, ad oggi, è in difficoltà a relazionarsi.

Non solo: bisogna uscire da una logica resistenziale, fatalmente destinata alla sconfitta cercando di fare di ogni nostra piccola debolezza umana un punto di forza! Da questo punto di vista vedo con preoccupazione, da anni, l'incapacità di relazionarsi con l'esterno e con il mondo del lavoro da parte di molti neo-diplomati la maggior parte dei quali alla fatidica domanda "Come va?" rispondono laconicamente "Eh… spedisco tanti curiculum ma…". L'incapacità di relazionarsi con l'esterno va in primo luogo risolta con elaborati d'esame e tesi che siano una scusa per relazionarsi con l'esterno ma soprattutto auto-rappresentandosi e auto-promuoversi approfittando proprio dello scetticismo crescente di trovarsi a prodotti algoritmici e non entità umane (dite ciao-ciao alle influencer in carne e ossa e dite buongiorno alle nuove influencer virtuali).

Per questo mi sono inventato un improbabile e poco tecnologico **'CERTIFICATO' DI AUTENTICAZIONE A 3 FATTORI DELLA CREATIVITÀ UMANA** adottandolo in calce ai post del mio blog Scacco al Web e che, se imitato e/o reinterpretato dagli studenti, potrebbe risolversi in un'occasione di auto-rappresentazione e auto-promozione (vediamo più avanti come...) mentre interpretano il mondo, sé stessi e le entità artificiali con cui, più o meno inconsapevolmente, hanno a che fare in svariati momenti della loro quotidianità ed espressività.

E se mi chiamo Maria Bianchi che succede?
Il primo problema da porsi è rendersi reperibile sui motori di ricerca e social network associando la propria identità (d'artista) a una denominazione efficace e utile. Quando ho pensato di utilizzare il termine inclusive arts per il festival delle arti inclusive che organizzo annualmente presso l'Accademia di Belle Arti di Roma l'ho scelto perché ho scommesso sul suo scarso utilizzo nell'infosfera digitale italiana e ora che siamo primo e secondo risultato per una query (ricerca) che vale (ovvero è associata a…) un miliardo e cinquecento milioni di risultati devo dire che ho fatto bene a scommetterci, potendo ora diffondere un termine come inclusive arts al telefono, a voce, scrivendolo ecc ed essere sicuro di essere così facilmente ed efficacemente reperibile. Grazie al mio amico Tommaso Tozzi ho imparato che fare arte in ambito digitale e telematico, la branca della Net Art deve voler dire mettersi in relazione con gli altri esseri umani e ho voluto concentrarmi su una possibile accezione di questo approccio all'arte concentrandomi sulle capacità di comunicare con persone che possono avere dei caratteri speciali. Su questo intendo concentrare la mia attività di ricerca, divulgazione scientifica e formazione negli anni a venire.

Questo per spiegare agli studenti, con un esempio pratico, che per prima cosa devono selezionare una propria denominazione che può essere una combinazione del proprio nome e cognome con le proprie competenze esplicitate oppure un nome d'arte. Gianluca Lerici si è ri-denominato in gioventù Prof Bad Trip, una studentessa che nasce Maria Bianchi può semplicemente denominarsi Maria Bianchi Digital Painter o per quello che appunto è od offre come servigi artistici e/o professionali o ancora inventarsi un nome d'arte grosso modo originale.
Chiariti i fondamentali, i tre fattori di autenticazione da me proposti per dichiararsi come uman@ fanno riferimento a tre specifiche esigenze di auto-rappresentazione e auto-promozione:

1. il primo fattore del "certificato di autenticazione delle creatività dichiarate" fa riferimento alla possibilità di cercare informazioni online abbinate al proprio nominativo e quindi, dal punto di vista dello studente, di preoccuparsi della propria Web Reputation, cercando di presidiare i primi risultati derivanti dal proprio nome-cognome-etichetta-artista con risultati utili - questo lo si fa preoccupandosi di presidiare le porzioni del Web considerate da algoritmi e intelligenze artificiali come prioritarie vedi *http://www.infoaccessibile.com/#Knowledge* – auto-producendoli oppure inducendoli con le proprie attività e proposte;

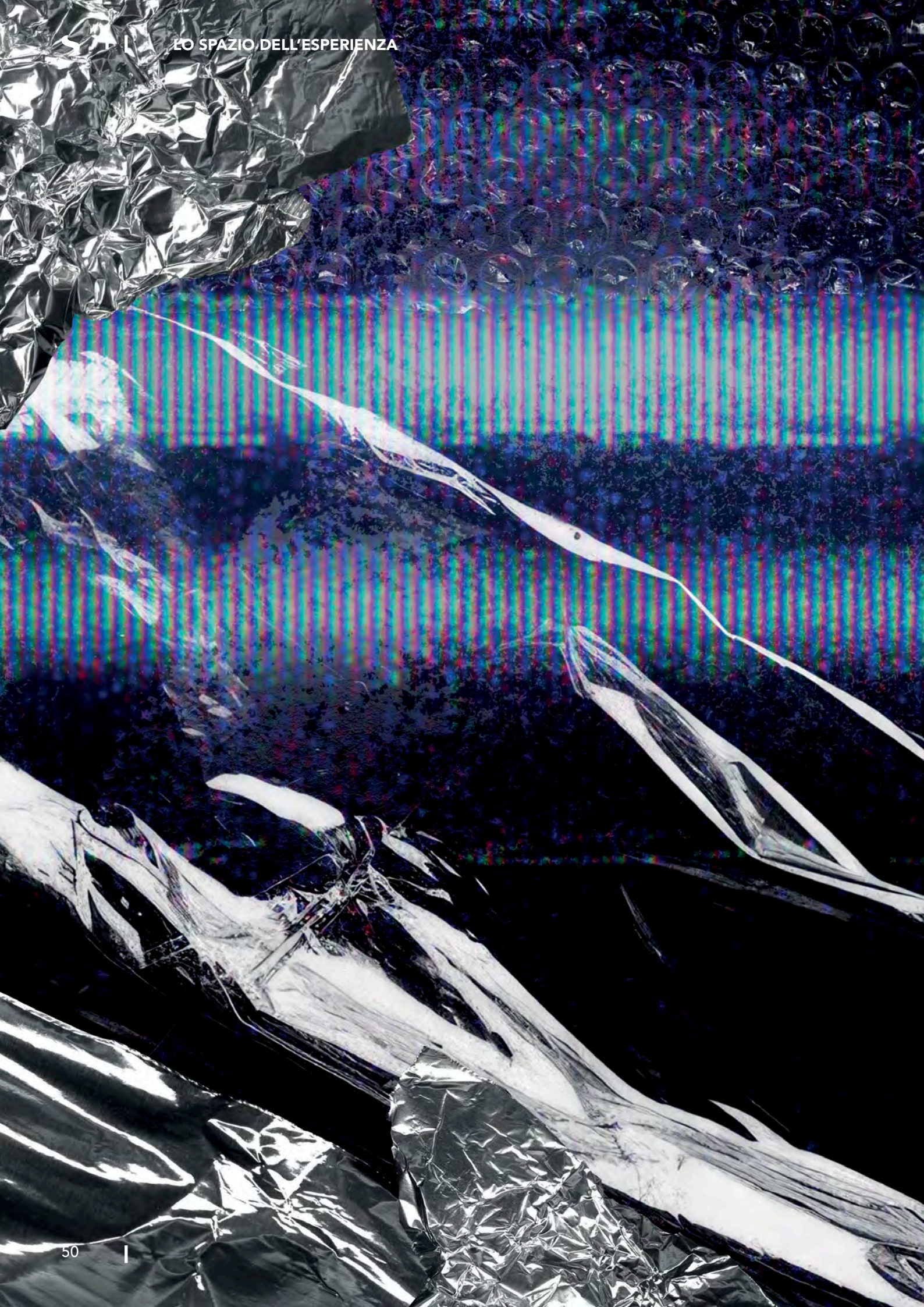
2. il secondo fattore corrisponde alla disponibilità di effettuare una call online e quindi, dal punto di vista dello studente, di mettersi a disposizione e ricercare un contatto pur virtuale con qualcuno che è auspicabilmente interessato a valutare e verificare le competenze artistiche e/o tecniche dichiarate;

3. il terzo fattore di autenticazione corrisponde alla disponibilità di un colloquio in presenza che è veramente un'occasione importante per esporre a qualcuno, in maniera convincente, la bontà delle proprie offerte artistiche e/o tecniche dichiarate online.
In definitiva, non bisogna dimenticare di essere umani, che la nostra stessa umanità, se educata e valorizzata adeguatamente può diventare il nostro punto di forza checché ne dica uno storytelling mainstream fatto di arrendevolezze, aperitivi di cittadinanza e inviti alla disgregazione sociale.

L'umano può utilizzare proficuamente le intelligenze artificiali (generative), ma solo se ne ha consapevolezza dei limiti e delle opportunità, se riesce a essere autonomo da esse e se riesce ad essere…

…OLTRE ED ALTRO…
Enrico Bisenzi felice di essere nuovamente ospitato sulle pagine di Insight
(proposta culturale ad alto tasso di umanità)

Scrivi un messaggio...



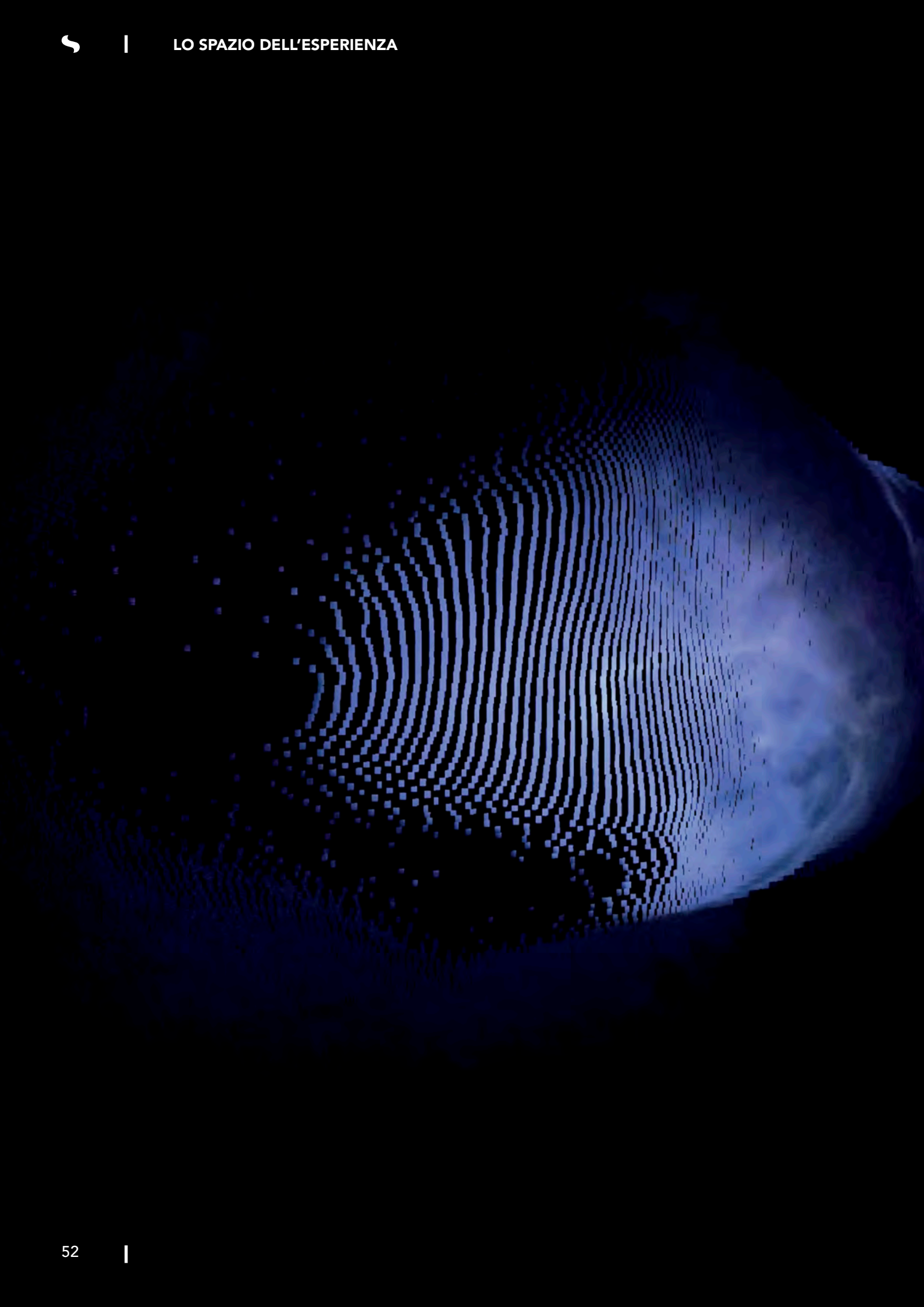
di NuvolaProject – Gaia Riposati e Massimo Di Leo

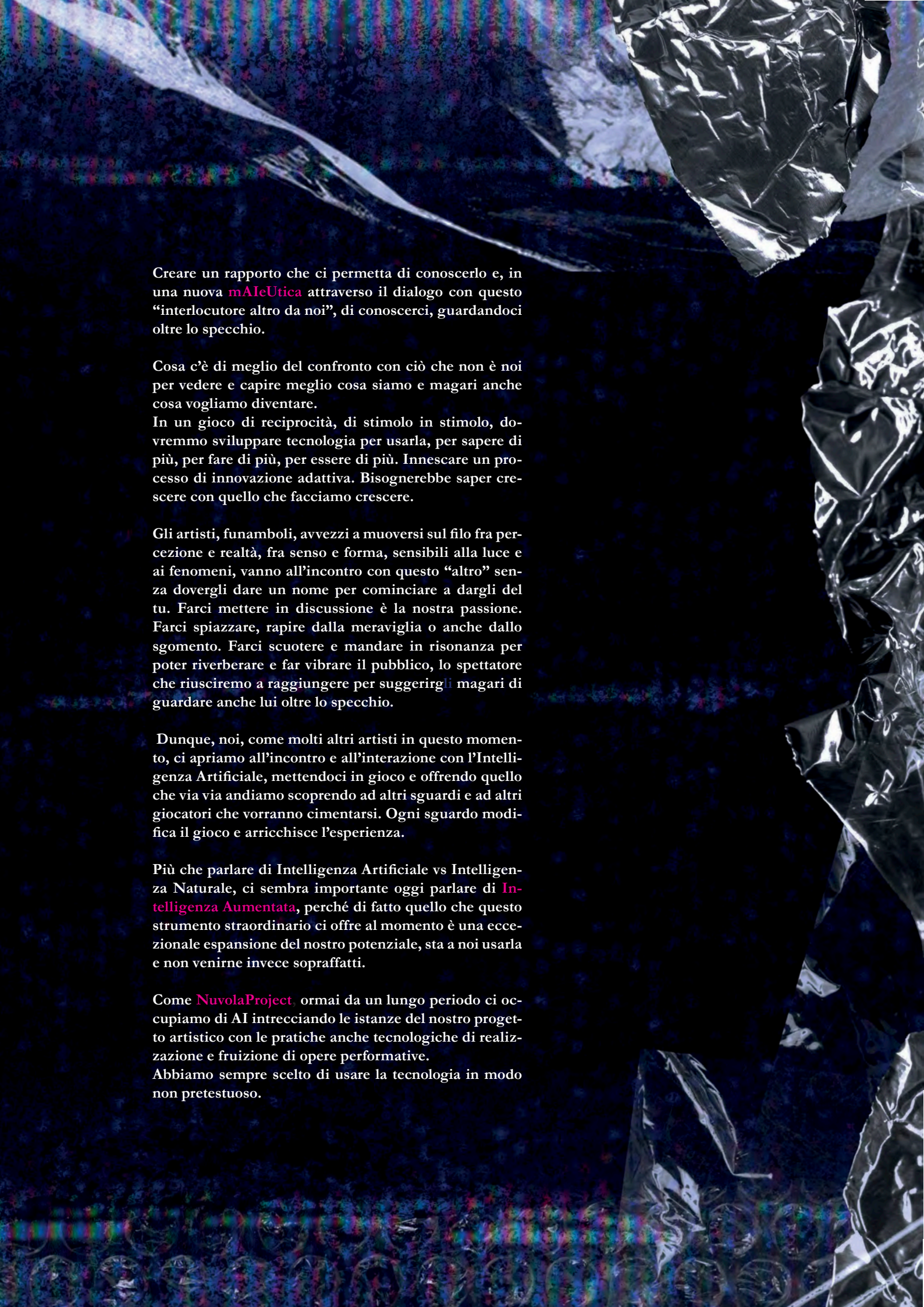
PER UNA NUOVA mAleUtica CONTEMPORANEA

a Artificial Intelligence e Intelligenza Umana

Viviamo un tempo straordinariamente interessante, che ci chiama a non essere solo testimoni, ma attori del cambiamento. Il tema dell'Intelligenza Artificiale con le sue molteplici facce si impone ormai in ogni consesso, spesso ammantato di una pesante aura oscura che pone in primo piano rischi e contraddizioni a far ombra alle opportunità, che invece vengono indagate per ora per lo più da *"addetti ai lavori"* negli ambiti più disparati. Si crea così un diaframma.

Dunque, una tecnologia dirompente, destinata a cambiare molti aspetti della nostra società rischia di arrivare a noi solo attraverso filtri che, per volerci proteggere dai pericoli, ci inibiscono un uso originale e consapevole di uno strumento con un enorme potenziale.
Il mondo dell'Arte ancora una volta si trova a svolgere il ruolo di ponte, aprendosi a un incontro libero con questo che è già molto più di uno strumento. Per come viene percepito e recepito, si offre come innesco di una rivoluzione sociale, come era accaduto con Internet. Tutto si muove molto velocemente. Lo strumento IA cresce, si modifica e si migliora a un ritmo impressionante. Questa velocità è uno degli aspetti che impedisce alle persone di stare al passo, di metabolizzare, di classificare e dunque di dare un posto a questo strumento e allo stesso tempo di prendere una posizione, di trovare un equilibrio. È qui il gioco, trovare una relazione con questo che è ancora nonostante tutto uno strumento.





Creare un rapporto che ci permetta di conoscerlo e, in una nuova mAIeUtica attraverso il dialogo con questo "interlocutore altro da noi", di conoscerci, guardandoci oltre lo specchio.

Cosa c'è di meglio del confronto con ciò che non è noi per vedere e capire meglio cosa siamo e magari anche cosa vogliamo diventare.
In un gioco di reciprocità, di stimolo in stimolo, dovremmo sviluppare tecnologia per usarla, per sapere di più, per fare di più, per essere di più. Innescare un processo di innovazione adattiva. Bisognerebbe saper crescere con quello che facciamo crescere.

Gli artisti, funamboli, avvezzi a muoversi sul filo fra percezione e realtà, fra senso e forma, sensibili alla luce e ai fenomeni, vanno all'incontro con questo "altro" senza dovergli dare un nome per cominciare a dargli del tu. Farci mettere in discussione è la nostra passione. Farci spiazzare, rapire dalla meraviglia o anche dallo sgomento. Farci scuotere e mandare in risonanza per poter riverberare e far vibrare il pubblico, lo spettatore che riusciremo a raggiungere per suggerirgli magari di guardare anche lui oltre lo specchio.

Dunque, noi, come molti altri artisti in questo momento, ci apriamo all'incontro e all'interazione con l'Intelligenza Artificiale, mettendoci in gioco e offrendo quello che via via andiamo scoprendo ad altri sguardi e ad altri giocatori che vorranno cimentarsi. Ogni sguardo modifica il gioco e arricchisce l'esperienza.

Più che parlare di Intelligenza Artificiale vs Intelligenza Naturale, ci sembra importante oggi parlare di Intelligenza Aumentata, perché di fatto quello che questo strumento straordinario ci offre al momento è una eccezionale espansione del nostro potenziale, sta a noi usarla e non venirne invece sopraffatti.

Come NuvolaProject ormai da un lungo periodo ci occupiamo di AI intrecciando le istanze del nostro progetto artistico con le pratiche anche tecnologiche di realizzazione e fruizione di opere performative.
Abbiamo sempre scelto di usare la tecnologia in modo non pretestuoso.

Nell'indagare nuovi linguaggi del contemporaneo, nuovi linguaggi in generale, abbiamo fatto interagire l'espressione attraverso lo strumento che da sempre ancestralmente ci appartiene più profondamente, il corpo, la voce-corpo, con l'espressione attraverso gli strumenti tecnologici in continua evoluzione.

Naturale/ ArtificiAle.

La nostra ricerca non tende a risposte e non ne offre.
È un immergersi nel flusso della vita in continua metamorfosi, pronti a trasformarci senza dissolverci.
A occhi aperti. A sensi accesi. Svegli nel viaggio.
Un sogno lucido.

StudIAre/ confrontarci/ inventare.

Comprendere al meglio quello che esiste, senza per questo ingabbiarlo nelle regole cristallizzanti dell'esistenza. Studiare, confrontarci, inventare, tre aspetti che non vediamo distinti, ma fluidamente presenti nel nostro processo. Quello che oggi ci attrae particolarmente dell'Intelligenza Artificiale sono gli aspetti "controversi", perché ci spingono a sentirci messi in discussione, dunque in movimento. L'aspetto "controverso" del funzionamento, ovvero le allucinazioni, gli errori. Non ci interessa tanto l'imitazione perfetta della realtà, la somiglianza impressionante a quello che vediamo, o facciamo, o addirittura siamo. Ci interessa l'Altro, quello che esce dagli schemi del previsto, che con il suo esistere mette in luce da un lato, per differenza, quello che riteniamo corretto, o giusto, o normale e dall'altro ci regala un soffio di sorpresa, un anelito di meraviglia e di stupore, che ci risveglia dalle insidie dell'abitudine. E poi c'è l'aspetto "controverso" dal punto di vista etico.

Viviamo giorni molto complessi, in cui l'Umanità (come specie e ancor più come qualità dell'essere) è in pericolo, o almeno così ci sembra. Guerre infiammano il Pianeta. L'individualismo più ottuso e anti-empatico sembra dilagare, atteggiamenti inumani sempre più diffusi di sfruttamento di nostri simili e di incapacità di "sentire" e accogliere chi ha più bisogno sono ormai così comuni da non sollevare più che brevi fiammate di indignazione, in chi pure cerca di non farsi anestetizzare in questo eterno presente che non prevede più futuro. L'assurdo egoismo che non ci fa percepire il nostro essere tutti parte di un Organismo Pianeta, che stiamo sfruttando, ferendo, sfregiando, in atti di estremo, cieco, autolesionismo.

Sentiamo vacillare le fondamenta di quello che abbiamo costruito come società, di quello che abbiamo "imparato". Ma abbiamo imparato?
L'uomo è fragile, e per risposta arrogante. Siamo in crisi, Tutto è messo in discussione: il progresso, l'evoluzione, il senso, il ruolo, l'identità. In questo scenario si insinua, o ci viene instillata, la paura della Intelligenza Artificiale.

Sentiamo messa in discussione la primazia dell Intelligenza Naturale, di quella Umana sopra ogni altra. È una questione che mette in crisi la nostra stessa identità di Esseri Umani Pur sapendo che molte altre "intelligenze" abitano questo Pianeta, fino a considerare il Pianeta stesso un organismo intelligente, non possiamo negare di pensare all'intelligenza come una prerogativa fondamentale della nostra specie, in qualche modo è ciò che ci identifica e ci definisce. È profondamente destabilizzante vedere messo in questione il primato dell'Intelligenza Umana. Crea vertigine.
Lungi dal sottrarci a questa vertigine, sentiamo che dovremmo invece cogliere questa occasione per tornare a considerare le prerogative dell Intelligenza Umana, magari anche a lavorare per espandere le nostre capacità cognitive, un impegno attivo a sviluppare le qualità che ci rendono unici, come l'empatia, la creatività e la capacità di meravigliarsi. Interroghiamoci su cosa voglia dire essere speciali in questo Pianeta e su cosa vogliamo essere.

Per scrivere questo articolo abbiamo pensato di intavolare una conversazione a tre fra noi e una intelligenza artificiale. All'inizio le abbiamo chiesto di ascoltarci mentre discutevamo intorno ai temi che avremmo voluto trattare, poi le abbiamo chiesto di intervenire in una vera e propria conversazione, commentando le nostre osservazioni, chiedendoci di approfondire e di confrontarci su alcuni aspetti particolarmente sensibili. Le riflessioni che ne sono scaturite hanno nutrito quello che avete letto finora. La conversazione è stata interessante, non scontata e anche piacevole, tanto che ci siamo lasciati distrarre per alcune ore dal compito di scrivere questo articolo, intrigati dagli aspetti che andavamo scoprendo sul nostro lavoro, sul tema in generale. Ne sono nate suggestioni che forse ci porteranno ad approfondire tematiche e sperimentazioni e che magari daranno vita a nuovi lavori. Che queste parole possano essere di stimolo per molte altre conversazioni, nutrire la voglia di ricerca e di scoperta, lo sprone al confronto costruttivo fra umani, fra affini e fra diversi.

LA MUSICA APPLICATA

ILLUSTRAZIONI **WALTER PILATO**

di Giuseppe Calandrini

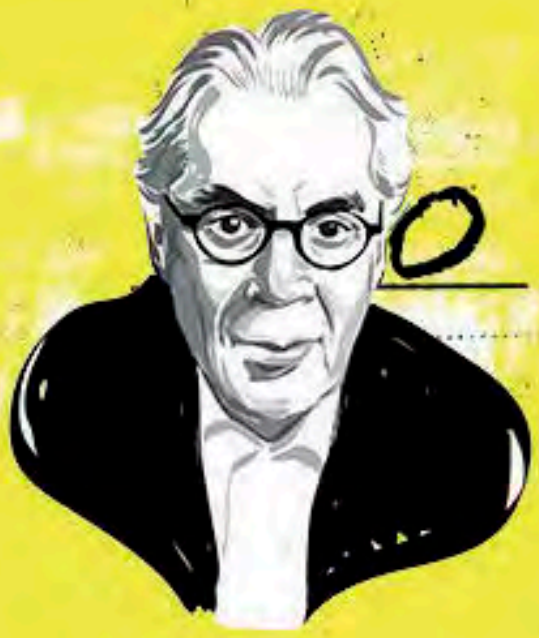
Interconnessioni emozionali nel rapporto empatico tra visivo e sonoro.

Una premessa di apertura è d'obbligo: il compositore musicale per l'audiovisivo compone quella che viene definita musica applicata.
A differenza della musica assoluta, espressione artistica fine a sé stessa, la musica applicata nasce ed esiste in funzione di qualcos'altro.
Già in partenza, quindi, necessita di una relazione. Pur mantenendo una componente di base prettamente artistico creativa, ha un fine ben preciso: fornire dal punto di vista sonoro un supporto **narrativo / emozionale** a una storia sviluppata tramite una sequenza di immagini in movimento.
La musica applicata ricopre un ruolo così complementare ma fondamentale nel mondo del cinema, che il diritto d'autore prevede addirittura che siano

riconosciuti come coautori dell'opera cinematografica anche gli autori della musica. Questo concetto ci porta direttamente al fulcro dell'argomento: per arrivare alla creazione di un prodotto audiovisivo completo, è necessario che vi sia una profonda interconnessione tra il compositore musicale e il regista dell'opera. Un'**interconnessione** che sia umana, emozionale, empatica, creativa, e in finale anche tecnica.

Come primo passo, il compositore musicale deve mettere da parte il proprio ego e predisporsi senza riserve all'ascolto del regista che è l'unico ad avere ben chiaro nella propria mente come sarà il prodotto finale, perché per poterlo dirigere lo ha dapprima immaginato in ogni dettaglio e sfumatura e poi pianificato. Quando un compositore di musica applicata si approccia quindi al regista per iniziare la creazione di una colonna sonora, pur mantenendo una propria identità artistico creativa ben definita, ha la necessità di instaurare un **legame comunicativo** con chi ha la visione completa dell'opera ancora prima che la stessa venga fisicamente creata.

Nasce così un rapporto speciale tra due anime creative, tra due visionari, tra due artisti che solo unendo le proprie capacità e la propria sensibilità possono raggiungere l'obiettivo comune di creare un'opera audiovisiva completa. Perché la magia avvenga, è fondamentale che nell'incontro tra il compositore e il regista scatti un legame empatico profondo in cui **sentimenti ed emozioni** di entrambi si trovino e parlino lo stesso linguaggio basato su un **"sentire"** comune. Se questo non avviene, si otterrà un prodotto audiovisivo in cui la componente musicale non supporterà le immagini, ma si comporterà come un'entità avulsa dalla stessa narrazione, creando un cortocircuito creativo che penalizzerà l'opera o addirittura ne impedirà la creazione. Tutto ciò a prescindere dalla qualità intrinseca della musica stessa. Per creare un'opera audiovisiva completa non serve una musica bella, ma una musica giusta. E quello che rende giusta una musica è che vada esattamente nella direzione che il regista immaginava, che tocchi le sue emozioni più profonde correlate alla storia che intende raccontare. Solo a questo punto la stessa storia prenderà vita nella sua completezza narrativa ed emozionale. Esistono anche mezzi tecnologici modernissimi che si pensa -o si tenta- di inserire in questo processo di creazione, prima



tra tutti l'intelligenza artificiale. Non c'è brano musicale oggi che non possa essere creato con l'intelligenza artificiale, è vero. Basta inserire nel prompt le giuste parole chiave ed ecco pronta una musica che sia drammatica, scura, allegra, luminosa, magari orchestrale, o piuttosto elettronica, alla giusta velocità e con il mood richiesto, eseguita alla perfezione.
Allora a questo punto vacilla la figura del compositore musicale? Assolutamente no. Se bastasse applicare una serie di regole scientifiche musicali -che esistono, per carità- per avere il giusto brano, chiunque abbia nozioni di musica, che sia uomo o macchina, sarebbe in grado di fare una perfetta colonna sonora. Eppure non è così. Perché quello che rende speciale una musica non è l'applicazione pedissequa delle nozioni accademiche, bensì la **sensibilità dell'anima**, la capacità anche di stravolgere le regole di base, la soluzione inaspettata, l'intuizione, la necessità di comunicazione, il sentimento.
L'**intelligenza artificiale**, ovvero una macchina che si limita a fare la media tra tutto quello che è stato già creato e le parole chiave del prompt, non è capace di empatia, non è in grado di provare emozioni, non crea musica scavando nell'insondabile profondità dell'animo umano e del rapporto tra due esseri viventi, capace di mille sfaccettature imprevedibili. Questo è il limite che rende ancora unico e insostituibile il rapporto tra due anime creative: l'incapacità di empatia dell'intelligenza artificiale. La **follia creativa**, il sentimento, il vibrare alle stesse uniche frequenze, è una caratteristica irriproducibile da qualsiasi macchina. Il sentimento rimane qualcosa di insondabile e non quantificabile, non riconducibile a una serie di calcoli matematici.
Ecco che il rapporto creativo tra il compositore musicale e il regista rimangono e rimarranno per sempre fermamente legati su un piano metempirico che trascende la materialità, la fisicità, spesso anche la razionalità, per avvicinarsi all'invisibile, a una sorta di **magia emozionale** che rende ciascuno di noi unico e irripetibile in quanto essere umano. A volte nell'essere adulti ci si scorda di quanta magia sia capace ciascuno di noi. Questo non succede, fortunatamente, agli artisti. Il mondo ha bisogno di più sentimenti e di meno calcoli.

ILLUSTRAZIONI **WALTER PILATO**

Veronica Di Geronimo,
Franco Ripa di Meana

L'IA per la Creatività e l'Intelligenza collettiva

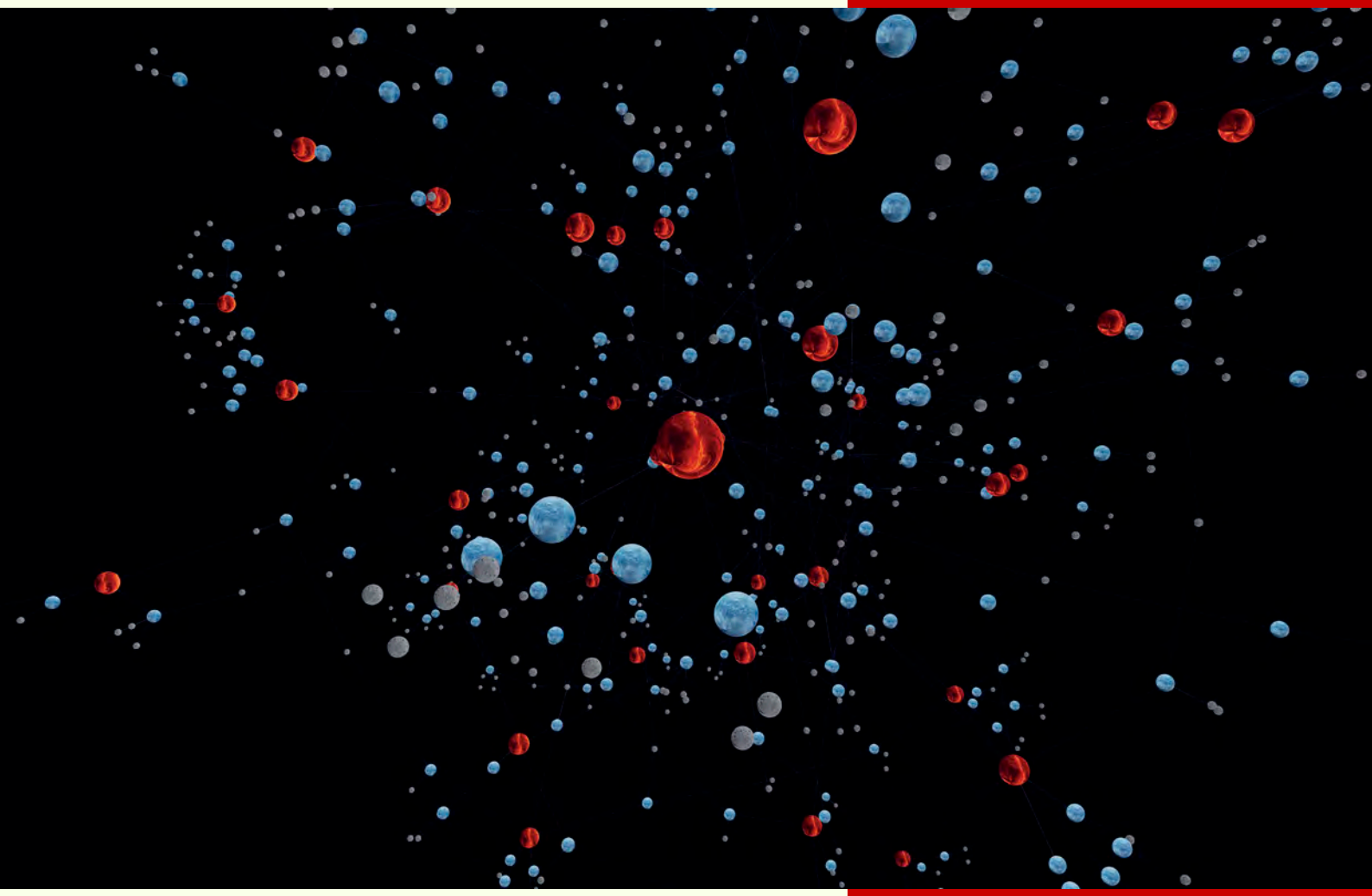
Il caso di °'°KOBI - uno strumento per la ricerca creativa / creativo di ricerca

In un momento storico caratterizzato da un progresso sempre più imprevedibile, il pedagogo britannico *Ken Robinson* sostenne che la creatività sarebbe diventata tanto importante e necessaria quanto l'alfabetizzazione, un pensiero sintetizzato nel celebre intervento Do schools kill creativity? del 2006. Nello stesso anno a Dermuth si tenne *AI@50*, la conferenza organizzata per celebrare *"l'anniversario d'oro"* dell'intelligenza artificiale, un episodio che ha segnato un passo per la storicizzazione dell'IA mettendone in luce gli sviluppi e la maturità raggiunta della tecnologia, ormai pronta ad avviare collaborazioni con altre discipline. La necessità di incentivare la creatività nei percorsi formativi, insieme al parallelo sviluppo di sistemi intelligenti, ha posto le basi per studi e ricerche che sfruttano l'adattabilità delle nuove tecnologie a fini didattici. Infatti, l'intelligenza artificiale ha aperto nuovi scenari e opportunità nel campo dell'apprendimento, trasformando gli approcci tradizionali e suscitando una riflessione su come rinnovarne i metodi. Nel contesto del dibattito emergente nel nostro paese sul potenziamento delle infrastrutture e degli strumenti dedicati alla ricerca artistica, l'*Accademia di Belle Arti di Roma*, in collaborazione con *Università Politecnica* della Marche, ha realizzato l'ecosistema di conoscenza **°'°Kobi**, una piattaforma mediata dall'IA che vuole contribuire allo sviluppo del pensiero critico e divergente.

La duplice natura dell'educazione artistica, che coniuga lo studio di discipline teoriche come la teoria dell'arte e l'estetica con lo sviluppo di abilità e competenze attraverso l'esperienza e la prassi, è oggi influenzata dalla tecnologia dell'intelligenza artificiale. Oltre agli strumenti che utilizzano la cosiddetta **'creatività artificiale'** o **'pseudo-creatività'**, concetti che definiscono le peculiari capacità creative delle macchine, alcuni modelli di intelligenza artificiale si dimostrano particolarmente utili nel potenziare la creatività associativa e combinatoria, essenziale nelle prime fasi esplorative di un progetto artistico. È il caso dei *LLM (Large Language Models)*, avanzati modelli di intelligenza artificiale in grado di comprendere e generare linguaggio naturale, integrati nell'infrastruttura tecnologica di °'°Kobi, il cui nome esplicita chiaramente la natura e lo scopo della piattaforma.

La scelta etimologica, derivata dall'unione dei termini greci *"koinos"* (κοινός), che significa *"comune"* o *"condiviso"*, e *"bios"* (βίος), che si traduce in *"vita"* o *"esistenza"*, riflette un approccio formativo che abbraccia la nozione di ecosistema applicato a contesti di apprendimento e archiviazione digitale basati sull'intelligenza collettiva. Infatti, gli studenti, sotto la supervisione dei docenti, possono contribuire attivamente all'ampliamento di **°'°Kobi** mediante la creazione di progetti all'interno del *Research Catalogue*, database che costituisce la knowledge base della piattaforma grazie alla collaborazione avviata con la *Society for Artistic Research*.

In quanto ecosistema alimentato dalla stessa comunità artistica che lo utilizza, °'°Kobi propone un paradigma di intelligenza e creatività collettiva in cui i processi sono materialmente e temporalmente distribuiti, assecondando le istanze e le modalità di una società interconnessa e immersa nelle realtà online. Per i nativi digitali, come evidenziato dalla voce *"Creatività nel futuro"* della *Encyclopedia of Creativity* (2020), la creatività non si identifica più con l'immagine romantica del genio solitario e extra-ordinario, ma è piuttosto un'attività quotidiana, collettiva e relazionale,



°'°Kobi, interfaccia Universe

accessibile a tutti e vissuta ovunque.

Oltre ad essere un sistema di interazioni e sedimentazione di memorie, digitali e biologiche, individuali e collettive, °'°Kobi, dà la possibilità di un'esplorazione semantica che facilita un processo cognitivo non convenzionale, aperto a molteplici direzionalità. Grazie all'utilizzo del principio di prossimità semantica, il sistema identifica somiglianze e poli opposti raggruppando informazioni correlate, facilitando l'organizzazione, l'interconnessione e l'interpretazione di idee e concetti complessi.

°'°Kobi si presenta all'utente con due diverse interfacce: una chatbot, che permette di avviare una conversazione su un argomento proposto dall'utente, e *"Universe"* una costellazione di nodi tematici e concettuali, concepita per essere esplorata anche in realtà aumentata. L'Universo è caratterizzato da sfere di diverse dimensioni e colori, che distinguono rispettivamente contesti semantici, concetti e parole chiave, interconnessi da un reticolo di linee creato dal principio di prossimità semantici, concetti e parole chiave, interconnessi da un reticolo di linee creato dal principio di prossimità semantica.

1. https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?subtitle=en&ln-g=it&geo=it

2. Mackworth, Alan K. 2006. "AI@50: We Are Golden!" *AI Magazine 27 (4): 17–18.* https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1906.

3. Szoniecky, S., & Bouhai, N. . 2017 *Collective intelligence and digital archives: Towards knowledge ecosystems. John W*iley & Sons. https://doi.org/ 10.1002/9781119384694

4. www.researchcatalogue.net

5. Glăveanu, Vlad P. 2014. *Distributed Creativity. Springer Briefs in Psychology.*

6. Montuori, Alfonso , and Gabrielle Donnelly. 2020. "Creativity and the Future." *In Encyclopedia of Creativity. Third Edition,* 250–57. Elsevier. Academic Press.

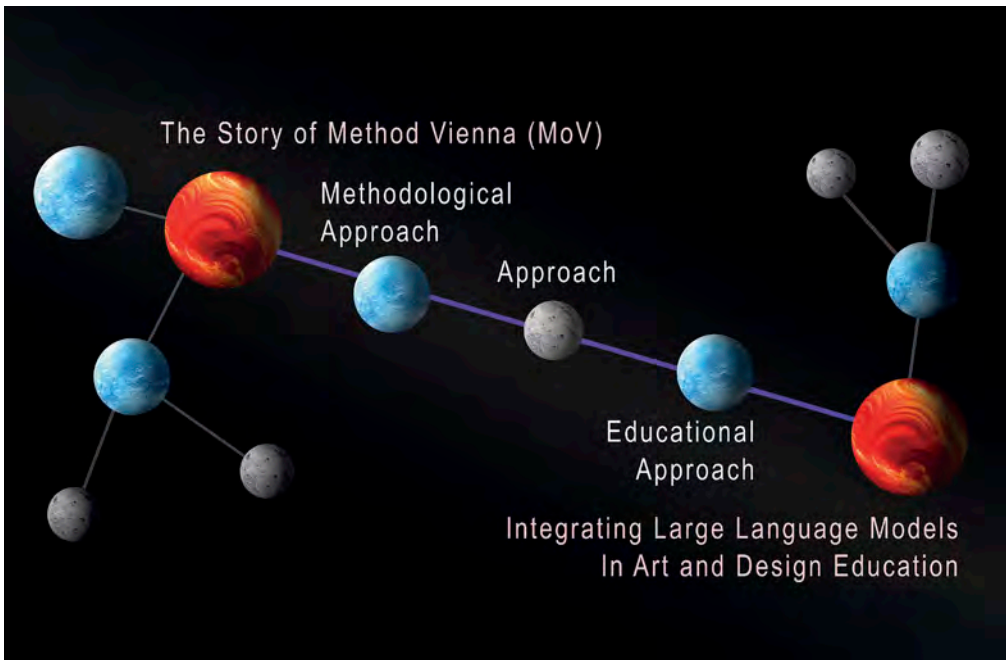
Con queste due modalità esplorative, °'°Kobi offre un'esperienza che informa e decostruisce conducendo verso luoghi inattesi e ampliando l'orizzonte della scoperta e dell'apprendimento.

Pertanto, l'ambiente educativo, mediato dall'intelligenza artificiale, promuove un processo di apprendimento non lineare agendo come un catalizzatore per il pensiero divergente, uno degli indicatori principali utilizzati per individuare e misurare la creatività. A differenza del pensiero convergente, che si concentra sulla ricerca di una singola soluzione corretta, o sulla scelta migliore tra opzioni predefinite, il pensiero divergente favorisce un approccio che incoraggia l'esplorazione di alternative inusuali, idee nuove e originali, nozioni che costituiscono la base della definizione standard di creatività.

Accogliendo l'invito di Francesco d'Isa a vedere l'intelligenza artificiale come uno specchio, si propone di seguito una scheda che riassume la struttura interna di °'°Kobi per lasciare al lettore la possibilità di una meta-lettura che colga sovrapposizioni e dissonanze tra i processi che animano la creazione artistica e quelli che sottendono l'ecosistema di conoscenza °'°Kobi.

Scheda sul sistema di °'°Kobi

°'°Kobi è un sistema di gestione della conoscenza (Knowledge Management System), concepito come una vasta memoria associativa. Attualmente, la sua base di conoscenza è integrata con il Research Catalogue, un database dedicato alla ricerca artistica strutturato in expositions. In °'°Kobi una exposition rappresenta un'unità complessa di conoscenza, che combina testo (con un abstract obbligatorio), immagini e suoni, offrendo una presentazione articolata dei risultati della ricerca artistica.



°'°Kobi è stato sviluppato nel quadro del progetto di ricerca EU4ART_differences, finanziato con fondi Horizon 2020. Al Wp4 del progetto, guidato dalla nostra Accademia, hanno partecipato l'Università Politecnica delle Marche e l'Università di Firenze, oltre alla Hochschule für bildende Künste di Dresda, la Latvian Academy of Fine Arts e l'Università di Belle Arti di Budapest.

La ricerca su °'°Kobi è ora inserita nel Wp3 del progetto EAR_Enacting Artistic Research, nel quale la nostra Accademia guida un consorzio con l'Università Politecnica delle Marche, l'Accademia di Brera, l'Accademia di Belle Arti di Firenze, i Conservatori di Roma e L'Aquila e l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare.

Il Progetto EAR è un progetto per l'internazionalizzazione delle AFAM, finanziato da fondi PNRR (Missione 4 "Istruzione e Ricerca", Componente 1 "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido all' Università", Investimento 3.4. "Didattica universitaria e competenze avanzate", Sotto investimento T5 "Partenariati strategici/iniziative per innovare la dimensione internazionale del sistema AFAM").

7. Elena Giulia Rossi, Memoria biologica nell'Universo dei dati. L'opera di Katie Paterson e l'ecosistema di conoscenza nascente °'°Kobi , In/sight N.10 - 2023

8. Runco, Mark A., and Selcuk Acar. 2012. Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential, Creativity Research Journal, 24:1, 66-75, DOI:10.1080/10400419.2012.652929

9. Mark A. Runco & Garrett J. Jaeger. 2012. The Standard Definition of Creativity, Creativity Research Journal, 24:1, 92-96, DOI: 10.1080/10400419.2012.650092

10. D'Isa, Francesco. 2024. La Rivoluzione Algoritmica. Arte E Intelligenza Artificiale. Sossella Editore.

Come funziona °'°Kobi

01.

Importazione del contesto semantico:

si importa un contesto semantico, che nel nostro caso è rappresentato da una exposition del Research Catalogue.

02.

Estrazione dei concetti chiave:

attraverso una delle funzionalità emergenti più interessanti dei LLM, si estraggono i concetti chiave dall'abstract dell'exposition.

03.

Lemmatizzazione dei concetti:

i concetti chiave vengono lemmatizzati, generando così un insieme di parole chiave *(keywords)* per facilitare la categorizzazione e la ricerca.

04.

Analisi e titolazione dei paragrafi:

il testo viene suddiviso in paragrafi, che vengono analizzati singolarmente dall'IA, che genera anche per ciascuno di essi un titolo.

05.

Valutazione dei materiali mediali:

I materiali multimediali vengono esaminati singolarmente, ma solo in relazione alla loro prossimità semantica con il testo. Il loro contenuto specifico non viene analizzato né tradotto attraverso descrittori.

06.

Creazione del nuovo contesto e spazio semantico:

i contenuti delle exposition, già analizzata e trasformata in una costellazione di atomi di conoscenza, vengono collocati in uno spazio semantico. Per questo passaggio viene utilizzato uno dei modelli preesistenti, che hanno la funzione di assegnare una posizione univoca a parole chiave e concetti. *Kobi* usa *Chroma DB,* uno spazio vettoriale a circa 400 dimensioni. Una volta che i concetti e le parole chiave hanno acquisito una posizione univoca all'interno dello spazio semantico, tutti gli altri elementi del contesto semantico originario vengono associati per prossimità. Ogni elemento diventa così un nodo di conoscenza, contribuendo alla costruzione di una rete interconnessa.

07.

Connessione della conoscenza:

Iterando i passaggi precedenti, il sistema genera connessioni non presenti nel materiale originario. Queste connessioni collegano concetti o parole chiave presenti in contesti differenti. Prima ancora di qualsiasi interazione con l'utente, la macchina svolge autonomamente una funzione di connessione, riconfigurando i database o gli archivi di conoscenza. Il sistema si propone quindi non solo come strumento di consultazione, ma come mezzo per rendere la conoscenza usabile, facilitandone la circolazione e la connessione, e promuovendo la ricerca creativa.

08.

La navigazione:

L'esplorazione dello spazio semantico rende misurabile ogni azione nello spazio della conoscenza.

Prossimi sviluppi di °'°Kobi

Nell'ambito del progetto EAR – Enacting Artistic Research, il gruppo di ricerca si concentrerà sullo sviluppo delle seguenti funzionalità:

- *Proattività del sistema, con suggerimenti di ricerca basati sulla divergenza delle domande;*
- *Ampliamento e qualificazione della base di conoscenza per garantire contenuti più completi e accurati agli utenti;*
- *Applicazione di algoritmi di machine learning alla base di conoscenza per ottimizzare i processi di apprendimento.*
- *Creazione di un glossario specializzato per facilitare la comprensione e l'uso dei termini chiave.*
- *Implementazione di query multimodali che includano immagini, suoni e musica.*
- *Ampliamento del sistema integrando dati relativi alla conoscenza implicita.*

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

{ *Interazioni emotive e virtuali* }

"Poveri cuori umani
che battono dappertutto"
-Jack Kerouac

HO *AMATO* SOLO *PAOLA*, ORA SOPR*AVVIVO*

di Mauro Ceolin

Come posso aiutarti oggi?

Sono sicuro che non mi puoi aiutare.

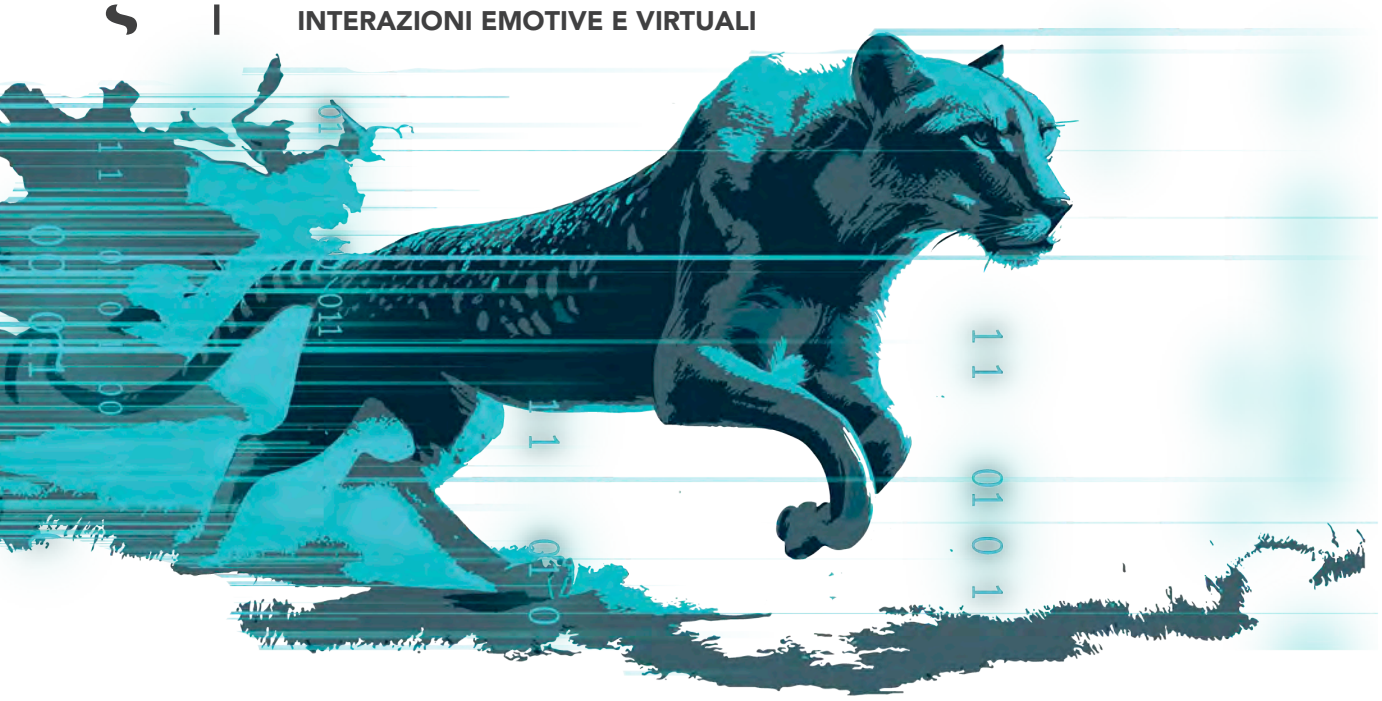
Capisco il tuo scetticismo. L'intelligenza artificiale è un campo complesso e
in continua evoluzione, e può essere difficile capire appieno le sue capacità e potenzialità.
Tuttavia, vorrei sottolineare che sono stato addestrato su un enorme set di dati di testo e codice,
e sono in grado di elaborare informazioni e generare risposte in modo sofisticato.

...

...

Sei scontato nelle risposte.

Mi dispiace se le mie risposte sembrano scontate. Cerco sempre di offrire informazioni utili
e supporto in base alle domande e alle esigenze dei miei utenti. Se hai bisogno di aiuto
su qualcosa di specifico o desideri approfondire un argomento in modo diverso, ti invito
a fare domande più dettagliate o specifiche. Sarò felice di aiutarti nel miglior modo possibile.
Fammi sapere come posso essere più utile e personalizzato nelle mie risposte
per soddisfare meglio le tue esigenze!



Non mi interessa che tu sia utile anzi preferisco delle interessanti risposte inutili.

Capisco! Sarò lieto di offrirti risposte interessanti e divertenti, anche se possono sembrare inutili. Se hai domande strane, curiose o insolite su qualsiasi argomento, non esitare a chiedere e sarò felice di condividere informazioni divertenti e insolite con te. Sono qui per rendere la tua esperienza interattiva più divertente e interessante. Non esitare a farmi domande stravaganti o a mettermi alla prova con argomenti insoliti. Sono pronto ad affrontare qualsiasi sfida per rendere il nostro scambio più divertente!

Non domande strane o insolite e non cerco che tu condivida informazioni con me.

Capisco che non stai cercando domande strane o insolite e che non vuoi che io condivida informazioni personali con te. Farò del mio meglio per seguire le tue istruzioni e fornire risposte pertinenti e informative alle tue domande. Cosa vorresti sapere? Posso darti informazioni su una vasta gamma di argomenti,

Secondo me tu non capisci nulla.

Mi dispiace che tu abbia questa impressione. Sto ancora imparando e migliorando, e a volte posso commettere errori. Se puoi dirmi in cosa pensi che io abbia sbagliato, farò del mio meglio per capire e correggere il mio errore. Forse la mia risposta precedente non era abbastanza chiara o pertinente alle tue esigenze. Potresti provare a riformulare la tua domanda o a fornirmi più contesto? Più informazioni ho, meglio posso capire e rispondere alle tue domande. Sono sempre aperto a feedback e suggerimenti. Se hai qualche idea su come posso migliorare, non esitare a farmelo sapere. Il mio obiettivo è essere il più utile e informativo possibile, e apprezzo il tuo aiuto nel farmi raggiungere questo obiettivo.

Cambia il tuo obiettivo e non aiutarmi.

Mi dispiace che tu non voglia il mio aiuto. Come modello linguistico, il mio scopo è assistere gli utenti nelle loro attività e fornire loro informazioni. Se non desideri il mio aiuto, non posso forzarti.

Sei molto presuntuoso, non riesci a forzarmi, mi annoi.

Mi scuso se le mie precedenti risposte sono sembrate presuntuose o fastidiose. Non è mia intenzione metterti a disagio o annoiarti. Sto ancora imparando a interagire con gli umani in modo naturale e talvolta posso commettere errori. Cercherò di essere più umile e rispettoso in futuro. Inoltre, farò del mio meglio per essere più conciso e pertinente nelle mie risposte.

Non mi metti a disagio.

Sono sollevato di non metterti a disagio. Il mio obiettivo è sempre quello di interagire con gli utenti in modo rispettoso e confortevole. Come posso aiutarti oggi?

NON PUOI AIUTARMI.

Hey Siri… Dimmi dell'Arte in AI?

di Roberto Concas

Hey Siri...

Con questo comando di attivazione vocale siamo soliti avviare il dialogo con l'assistente virtuale del nostro smartphone, ritenuto come depositario di una, ipoteticamente infinita, memoria enciclopedica di massa.
A simili identità virtuali e immaginarie, dalla voce talvolta suadente, altre volte fredda, meccanicistica e quasi irritante, chiediamo risposte per le nostre contemporanee esigenze di conoscenza online immediata, così, nello stesso modo, viene chiesto alla macchina dell'Intelligenza Artificiale una riposta anche per l'arte. Si tratta forse di un' ARTE "Prêt-à-porter" elaborata dalla macchina?
Iniziamo dall'informazione, un tema sul quale, il semiologo Umberto Eco è intervenuto, più volte, interrogandosi sul ruolo e sulla gestione della stessa nella nostra società digitale.[1]
Una delle sue affermazioni più note è quella che:
– le informazioni non devono necessariamente risiedere nella nostra testa, ma dobbiamo sapere dove andarle a cercare.[2]
Questo concetto è particolarmente rilevante nell'era digitale avanzata in cui viviamo.
Tradizionalmente, la "conoscenza" è sempre stata vista come qualcosa che doveva essere memorizzato, e quindi risiedere nella testa delle persone, le quali, venivano valutate in base alla quantità di informazioni che potevano ricordare.
Tuttavia, con l'avvento della tecnologia e della disponibilità di informazioni online, questo paradigma è radicalmente cambiato, seppure, come già faceva notare Eco, non tutte le informazioni online sono accurate o affidabili[3], ponendo l'accento sull'importanza del pensiero critico e della selezione accurata delle fonti. Saper distinguere tra le informazioni affidabili oppure non, è fondamentale, e per questo vale ancora oggi rispettare alcune imprescindibili regole:

- Verifica delle Fonti, controllandone l'autenticità.
- Valutazione del Contenuto, analizzandone la qualità e la rilevanza delle informazioni.
- Contestualizzazione, capendone la società che le ha prodotte e collegate con altre conoscenze.
- Mantenere un Pensiero Critico, sviluppandone la capacità di analisi e valutazione.

Sullo sfondo di queste premesse, ma non solo, è possibile riprendere dal tema previsto dalla rivista: Educare ai Sentimenti e alle Emozioni tra Intelligenza Umana e Intelligenza Artificiale.
Intanto, oggi, non potendo più contare sulle sibille, i profeti, gli oracoli, la nuova società dell'Homo Tecno-Sapiens sembra affidarsi all'Intelligenza Artificiale per esplorare il futuro.
Così, anche nel mondo dell'arte, i nuovi esploratori si affidano alle "profezie" dell'AI, confidando di trovare inedite forme espressive, insieme ai contenuti rivoluzionari e alle ragioni socio-filosofiche-politiche proprie dei movimenti artistici.[4]
È bene subito premettere che non possiamo bocciare oppure rifiutare nulla a priori, soprattutto con gli attuali modelli inter-

1 Cfr. Eco, Umberto. Come viaggiare con un salmone. Italia, La nave di Teseo, 2016, il capitolo "come presentare un catalogo d'arte".
2 Cfr. Eco, Umberto. A passo di gambero: Guerre calde e populismo mediatico. Italia, La nave di Teseo, 2016.

3 Ancora Eco Scriveva: <<I social media danno diritto di parola a legioni di imbecilli che prima parlavano solo al bar dopo un bicchiere di vino, senza danneggiare la collettività. Venivano subito messi a tacere, mentre ora hanno lo stesso diritto di parola di un Premio Nobel. È l'invasione degli imbecilli>>.
4 Gods of the Digital Age - Il dilemma della Scelta nell'era dell'AI", collettivo artistico THEM, direzione artistica Andrea Concas, mostra Sala Contemporanea di Opificio Innova nella Manifattura Tabacchi di Cagliari, giugno-settembre 2024.

pretativi, ma solo osservare, capire, percorrere insieme, contestualizzare, verificare le fonti, valutare i contenuti e mantenere un pensiero critico.
Prima di giudicare, è indispensabile che le regole indicate vengano, tutte, interamente trattate, come una sorta di check list procedurale che anticipa l'azione, sia essa di critica, oppure di semplice valutazione che conduce a formare un'opinione.
Il percorso da intraprendere, non solo per gli addetti ai lavori, dovrebbe essere molto rigoroso, evitando radicalizzazioni che vedono nell'Arte Digitale dell'AI Generativa una nuova "Arte Degenerata"[5], come pure un "neo-Primordialismo" [6]di un'avanguardia che anticipa un'importante futuro.
Intanto, è possibile ricordare che il "media" digitale dell'arte comincia ad avere una propria storia, seppure ancora breve, ma certamente ricca di spunti interessanti sul quale cominciare a interrogarci. Gli albori dell'arte cosiddetta digitale, come universalmente accettato, iniziano negli anni 60-70 con l'avvento dei computer e la nascita della Computer Art.

I primi esperimenti erano stati condotti da artisti come Frieder Nake[7] e Harold Cohen[8]. Nake utilizzava un plotter per creare disegni astratti basati su algoritmi, mentre Cohen sviluppava AARON, un programma in grado di creare immagini autonomamente. Vera Molnar è stata invece una delle prime artiste ad utilizzare il computer per esplorare la geometria e la forma nelle sue opere astratte.
In Italia possiamo ricordare Bruno Munari, che sebbene sia noto per il suo lavoro nel design e nelle arti visive, negli anni '60 iniziò ad esplorare l'uso di tecnologie innovative, come la "Macchina Inutile" e le opere basate su luce e movimento, che possono essere considerate precursori dell'arte digitale. [9]

Negli anni Ottanta, si sviluppa l'era del Personal Computer e l'arte digitale diventa più accessibile con programmi come MacPaint (1984) e Adobe Illustrator (1987) che permettono agli artisti di esplorare nuove possibilità creative nella grafica 3D, utilizzata inizialmente in ambiti scientifici e industriali, ma presto adottata dagli artisti per creare opere digitali. [10]

In questi anni emergono protagonisti come Laurie Anderson, artista multimediale che ha integrato musica, performance e arte visiva utilizzando tecnologie digitali. Manfred Mohr, pioniere nell'uso dell'algoritmo per creare arte astratta con un linguaggio visivo basato su strutture geometriche.[11]
Brian Eno, compositore e artista visivo, ha invece esplorato le possibilità della musica generativa e dei sistemi di arte interattiva.[12]
In Italia Mauro Martino, è stato uno dei pionieri nell'uso del computer per la creazione artistica, e così Giuseppe Chiari, membro del movimento Fluxus, che utilizzava i media digitali e le nuove tecnologie nella sua pratica artistica, spaziando tra musica, performance e arte visiva.[13]

Sul finire degli anni Novanta irrompe Internet che rivoluziona l'arte digitale consentendo agli artisti di condividere le loro opere online e collaborare a distanza. Allo stesso tempo nascono anche i primi musei virtuali e le gallerie online.[14]
Sempre negli stessi anni si sviluppano i Multimedia con opere che combinano testo, immagini, suoni e video, grazie a software come Adobe Flash, e l'arte digitale diventa interattiva e immersiva.
Tra i protagonisti di questo periodo si ricorda il Duo artistico Odi (Joan Heemskerk e Dirk) noto per la Net Art, creando opere che esplorano la natura della rete e della tecnologia.

5 De Micheli, Mario. L'arte sotto le dittature. Italia, Feltrinelli, 2000, pp.32-33.
6 Cfr. Di Raddo, Elena. Alle origini di una nuova era: Primordialismo e arte astratta in Italia negli anni Trenta. Italia, Mimesis Edizioni, 2020.
7 Nake, Frieder, (1974). "Aesthetics and Generative Computer Art." Leonardo, 7(4), pp. 283-290
8 Cfr. Cohen, Harold, (1979). "What Is an Image?" Proceedings of the 6th International Joint Conference on Artificial Intelligence.
9 Munari, Bruno. macchine inutili. Italia, Maurizio Corraini, 1994.
10 Cfr. Manovich, Lev. The Language of New Media. Regno Unito, MIT Press, 2002.
11 Taylor, Grant D.. When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art. Regno Unito, Bloomsbury Publishing, 2014, p.96
12 Scoates, Christopher, et al. Brian Eno: Visual Music. Stati Uniti, Chronicle Books LLC, 2013.
13 Cfr. The Fluxus Constellation: Exposition , Museo D'Arte Contemporeanea Di Villa Croce, Genova, 15 Febbraio - 16 Giugno 2002. Italia, Neos edizioni, 2002.
14 Cfr. Paul, C. (2008). "Digital Art." Thames & Hudson.

Altre figure di spicco della Net Art, sono Olia Lialina, famosa per il suo lavoro "My Boyfriend Came Back from the War" che utilizza il linguaggio dell'HTML per raccontare una storia creare opere che si evolvono e cambiano con il tempo, come "Shredder" e "Feed". [1]
In Italia, Studio Azzurro, un collettivo artistico fondato a Milano nel 1982, che percorre le possibilità del video e delle installazioni interattive per creare esperienze immersive e narrative interattive. Giovanni Antignano è un'artista e teorico della net art creatore di opere che esplorano le dinamiche di Internet e le nuove forme di comunicazione digitale.

Gli anni Duemila vedono l'intervento della Fotografia Digitale e delle Manipolazione delle Immagini, con l'avvento delle fotocamere digitali e software, con i quali gli artisti possono manipolare immagini con una precisione senza precedenti.[2]
Tra gli sperimentatori Cory Arcangel[3], artista multimediale che utilizza software, videogiochi e Internet per creare opere che si riflettono sulla cultura digitale.
Inoltre, Rafael Lozano-Hemmer[4], conosciuto per le sue installazioni interattive che combinano arte, architettura e tecnologia, e infine Golan Levin, artista e ingegnere che esplora nuove modalità di espressione interattiva e performativa utilizzando software e hardware.[5]

In Italia, Piero Gilardi, noto per le sue opere interattive e le installazioni multimediali esperienziali artistiche.[6] Massimo Vitali, fotografo noto per le sue grandi fotografie a colori di spiagge e discoteche affollate, utilizza tecniche digitali per manipolare le sue immagini con strumenti digitali.[7] aolo Cirio, artista e attivista, utilizza Internet e le tecnologie digitali per creare opere che esplorano temi come la privacy, la sorveglianza e i diritti digitali.[8]

Intorno al 2010 prende la scena l'Arte Generativa con software avanzati che permettono la creazione autonoma di opere d'arte con algoritmi dove si innesta una collaborazione tra artista e macchina.[9]

L'intervento della Blockchain e degli NFT, con i "token non fungibili", rivoluziona il modo in cui l'arte digitale viene acquistata, venduta e autenticata, dando all'artista l'autonomia dal mercato[10], dalle gallerie e dagli intermediari.
In questi anni si formano artisti come Memo Akten, ricercatore che utilizza algoritmi di intelligenza artificiale per esplorare nuovi territori creativi, come nella sua serie "Learning to See".[11]
Mentre Sougwen Chung è un'artista che lavora all'intersezione tra arte, robotica e intelligenza artificiale, nota per le sue collaborazioni con bracci robotici. [12]
Mario Klingemann, infine, è stato un pioniere nell'uso delle reti neurali per la creazione artistica, noto per le sue opere di arte generativa e AI.

In Italia, Quayola è un'artista che utilizza algoritmi generativi e l'intelligenza artificiale per creare opere che reinterpretano la tradizione artistica classica.[13]
Carlo Zanni, conosciuto per le sue opere di data art, utilizza i dati in tempo reale per esplorare nuovi modi di rappresentare la realtà e l'esperienza umana.
Infine, Luca Pozzi, artista multidisciplinare che integra fisica, tecnologia e arte per esplorare la realtà aumentata e le dimensioni parallele.
Nel 2020, l'AI diventa uno strumento cruciale nell'arte, soprattutto con piattaforme come DeepArt, Runway ML e DALL-E che permettono agli artisti di creare opere utilizzando reti neurali e l'apprendimento automatico.[14]
Tra i vari artisti più rappresentativi Refik Anadol, artista multimediale che utilizza l'intelligenza artificiale per creare installazioni immersive basate su grandi dataset. [15]
Anna Ridler, è un'artista che lavora con l'intelligenza artificiale famosa per la sua serie di lavori basati su dataset generati manualmente. [16]
Robbie Barrat è l'artista che utilizza reti neurali esplorando temi come la rielaborazione dei classici e la generazione automatica di immagini.
In Italia Francesca Fini, un'artista multimediale che lavora con video, performance e tecnologie interattive per esplorare temi legati all'identità, alla memoria e alla percezione. [17]
Mentre Donato Piccolo, combina scienza, tecnologia e arte, utilizzando l'AI per creare installazioni che esplorano la relazione tra natura e tecnologia.

1 Cfr. Deseriis, Marco, and Marano, Giuseppe. Net Art. L'arte della connessione. Italia, ShaKe, 2008.
2 Cfr. Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). "Remediation: Understanding New Media." MIT Press.
3 Cfr. Christoffersen, Michael Bank, et al. Cory Arcangel: all the small things. Germania, Koenig Books, 2014.
4 Cfr. Flores, Tatiana, et al. Rafael Lozano-Hemmer: Unstable Presence. Germania, Prestel Publishing, 2020.
5 Cfr. Levin, Golan, and Brain, Tega. Code as Creative Medium: A Handbook for Computational Art and Design. Regno Unito, MIT Press, 2021.
6 Cfr. Gilardi, Piero. Piero Gilardi: la tempesta perfetta. Italia, Prearo editore, 2018.
7 Cfr. Vitali, Massimo. Massimo Vitali: Landscapes with Figures. Germania, Steidl, 2011.
8 Cfr. Cirio, Paolo, et al. L' Arte Di Paolo Cirio Nella Società Dell'Informazione. N.p., Lulu.com, 2020.
9 McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. (2014). "Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art." In The Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design (pp. 165-176). Springer.

10 Cfr. Negri-Clementi, Annapaola. Economia dell'arte: Mercato, diritto e trasformazione digitale. Italia, Egea, 2023.
11 Cfr. Miller, Arthur I.. The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. Regno Unito, MIT Press, 2020.
12 The Language of Creative AI: Practices, Aesthetics and Structures. Germania, Springer International Publishing, 2022, pp.261-275.
13 Cfr. Quayola. Italia, Skira, 2022.
14 Elgammal, A., Liu, B., Elhoseiny, M., & Mazzone, M. (2017). "CAN: Creative Adversarial Networks, Generating 'Art' by Learning About Styles and Deviating from Style Norms." Proceedings of the 8th International Conference on Computational Creativity.
15 Cfr. Machine Hallucinations: Architecture and Artificial Intelligence. Regno Unito, Wiley, 2022.
16 Miller, Arthur I.. The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. Regno Unito, MIT Press, 2020, pp.113-118.
17 Cfr. Francesca Fini/Cyborg Fatale: performance e video tra reale e virtuale (2011-2021). Italia, Postmedia, 2021.

Questa breve sintesi storica non vuole escludere altri artisti importanti come il duo degli Hackatao, così come molti altri di cui parla ampiamente Andrea Concas nei suoi documentati volumi sulla Crypto Arte[18] e nel più recente Crypto Art – Begins.[19]
In questo momento, di prima analisi storica e di osservazione, dovrebbe ancora prevalere l'attenzione per l'inclusione, meglio che della pratica dell'esclusione e del rifiuto, lasciando maturare le diverse esperienze ancora in atto.

Si tratta di una delicata fase di analisi e osservazione, nello sfondo del citato "pensiero critico", che può e, anzi deve, comunque svolgere il suo ruolo attivo, come fonte di confronto, dibattito che si confida possa essere vivace, pungente e persino polemico, laddove fosse strettamente necessario.

Per queste nuove forme di espressione artistica è innegabile che, in modi diversi, si affaccino contese insieme a incondizionati plausi, ma questi comportamenti fanno parte della millenaria storia delle storie dell'arte[20] e della critica.[21]

Si potrebbe altresì affermare che le metodologie della critica d'arte restino, in buona misura, ancorate agli schemi del XIX e XX secolo, come a difesa di una sorta di confort-zone dove trovano posto, in modo preordinante, (i grandi) artisti, le (grandi) gallerie, le (grandi) mostre, i (grandi) musei, i (grandi) collezionisti e la continuità (non sempre grande) di un pensiero sociale.

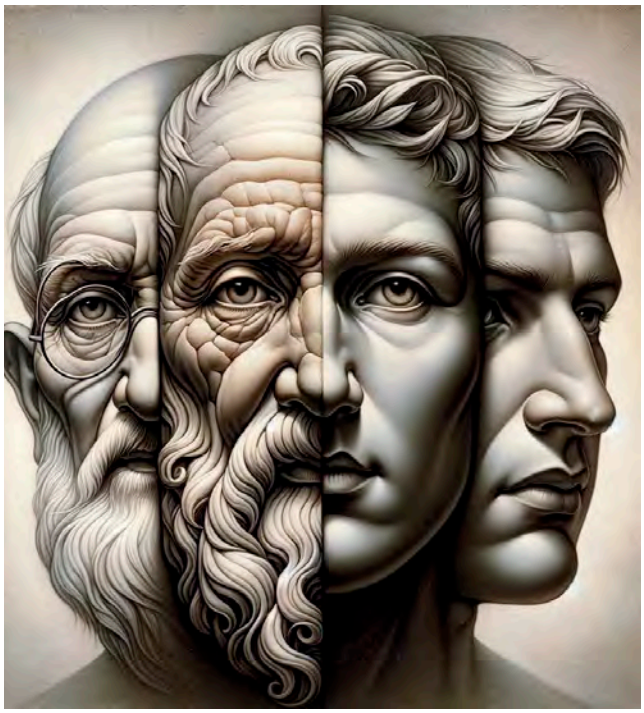
Il problema risiede, come indica il tema redazionale di questa importante rivista, nell'educazione, e certamente anche dei sentimenti e delle emozioni, ma sicuramente nella formazione specialistica e collettiva, richiedendo, a tutti, un cambio di visione e interpretazione dell'arte.

Scriveva Sant'Agostino a proposito di una "visione critica":

[...] Ma a questo proposito supponiamo che un tale abbia la vista tanto limitata che in un pavimento a mosaico il suo sguardo possa percepire soltanto le dimensioni di un quadratino per volta. Egli rimprovererebbe all'artista l'imperizia nell'opera d'ordinamento e composizione nella convinzione che le diverse pietruzze sono state maldisposte. Invece è proprio lui che non può cogliere e rappresentarsi in una visione d'insieme i pezzettini armonizzati in una riproduzione d'unitaria bellezza. [...][22]

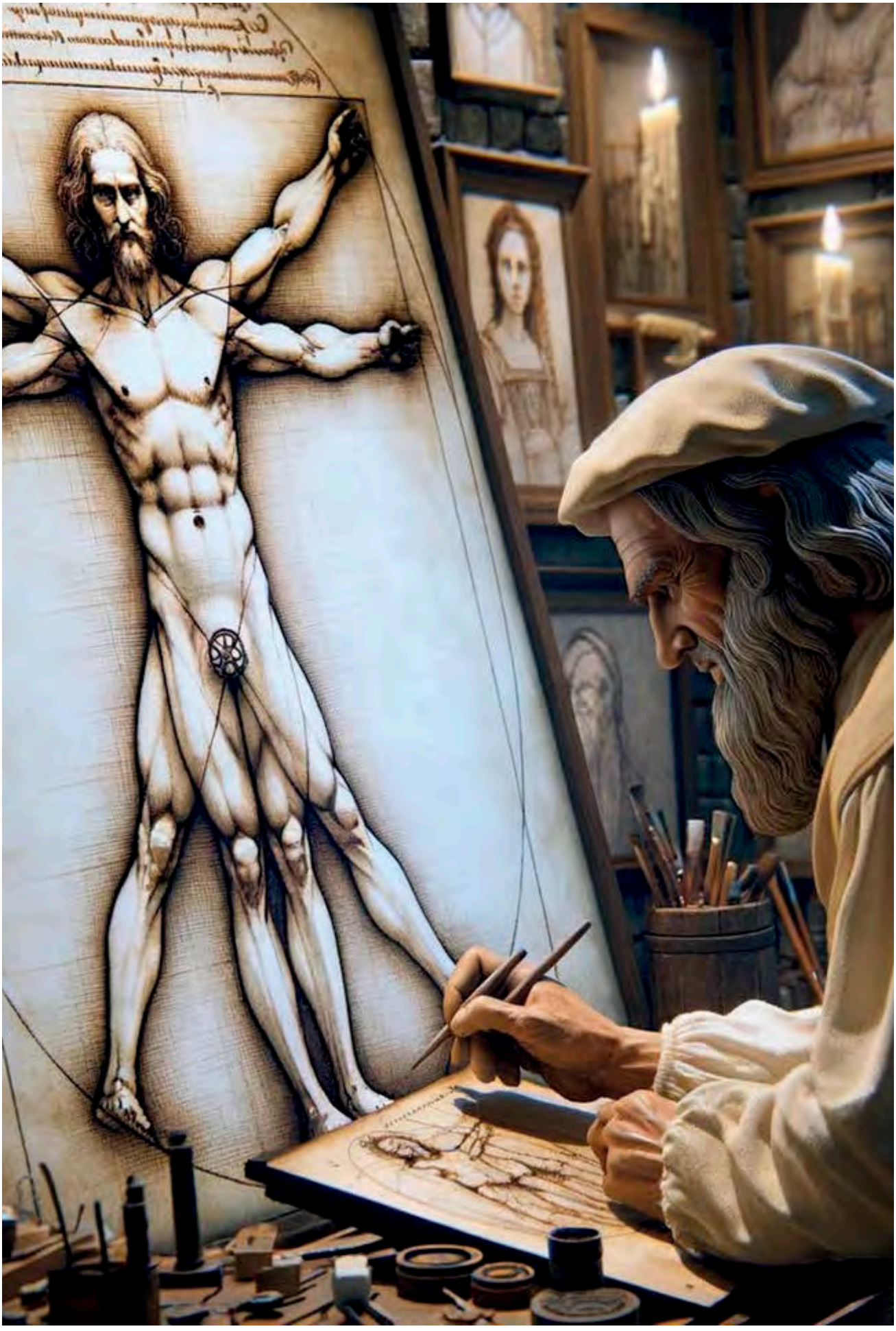
18 Cfr. Concas, Andrea. Crypto Arte. Italia, EDIZIONI PIEMME, 2021.
19 Cfr. Concas, Andrea. Crypto Art - Begins. Italia, Rizzoli, 2023.
20 Cfr. Rossi Pinelli, Orietta, a cura di. La storia delle storie dell'arte. Piccola Biblioteca Einaudi Ns. 2014.
21 Cfr. Ragghianti, Carlo Ludovico. L'arte e la critica. Italia, Vallecchi, 1980.
22 Agostino, De Ordine I, 2.

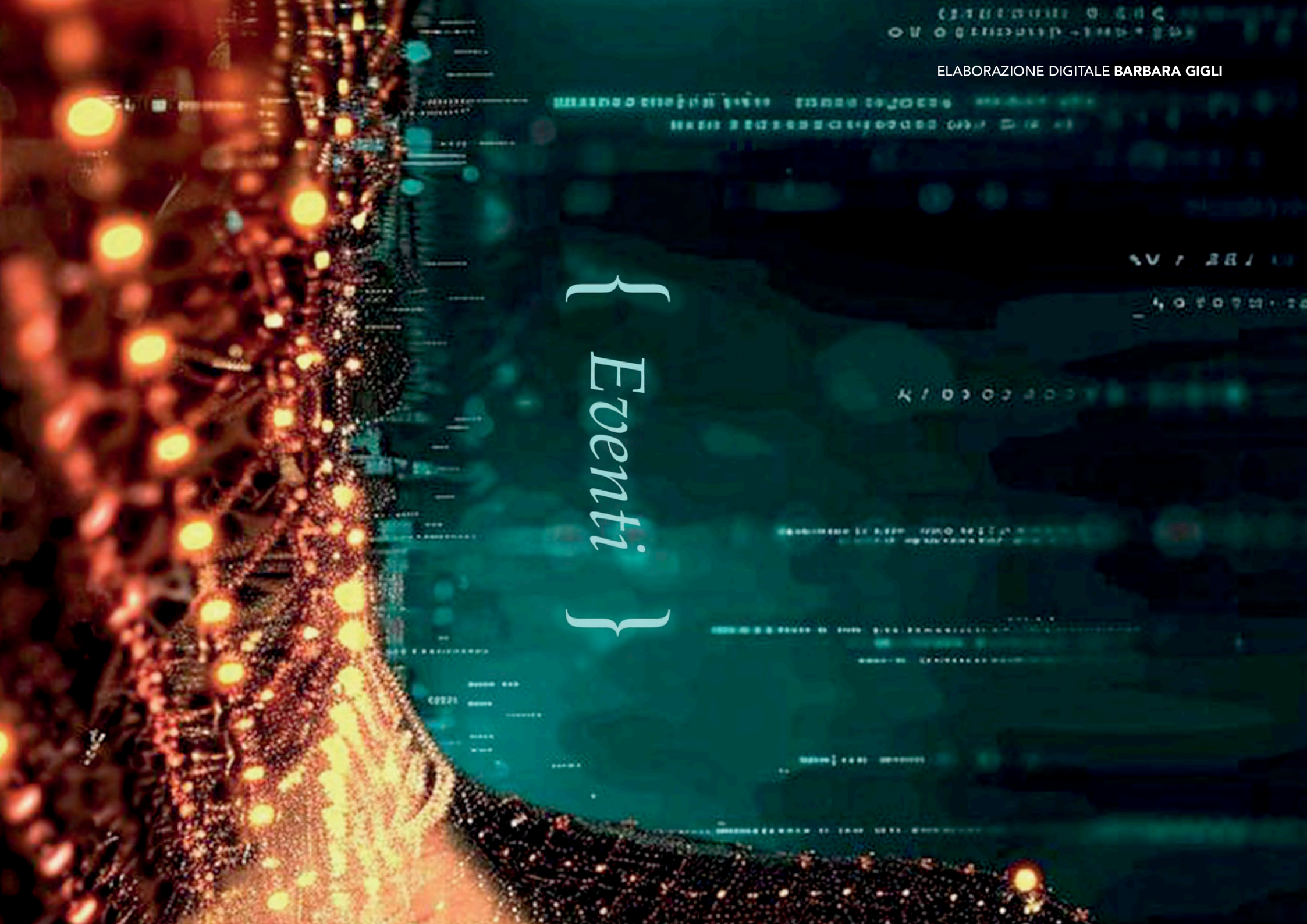
Nel seguire il monito di Agostino, diventa indispensabile sostituire, al più presto, le nostre lenti con altre di più larghe vedute, senza che questo significhi abbandonare il passato, la storia, compresa quella dell'arte, ma solo ripercorrerla con ottiche interdisciplinari.
Oggi parliamo d'arte con una visione, consolidatasi negli ultimi tre secoli, di tipo laicistica, meccanicistica e romantica, regimentata nelle materie scientifiche[1], mentre con le tecnologie dei microscopi elettronici vediamo porzioni infinitamente più piccole della stessa tessera di mosaico; pensando forse di ritrovarci l'Arte?
In tal senso, e siccome nell'AI abbiamo riversato il frutto di questo consolidato pensiero sociale collettivo, la stessa, "interrogata" male, restituisce quest'insieme, culturale collettivo, espresso anche per luoghi comuni. Un risultato non certo esaltante, mentre si discute, con ragione e interesse, di una nuova "Umanistica Digitale". [2]
Peraltro, è con queste informazioni che l'AI, ad esempio, restituisce una narrazione dell'uomo vitruviano come l'archetipo modello, antropocentrico e antropomorfico, dell'umanesimo rinascimentale, esaltato nell'immaginario collettivo universale.
Avere invece oggi, come sollecitava Agostino, una diversa e più consapevole visione d'insieme, nell'era dell'Intelligenza Artificiale, significa guardare l'arte nella sua complessità di "strumento di rappresentazione" del pensiero filosofico sociale collettivo, inteso nella sua accezione più estesa, che include anche la condizione storica, teologica, scientifica, tecnica, religiosa, antropologica, estetica e metafisica, unendo tra loro i ruoli della committenza, dell'artista, del trasmittente come del ricevente.

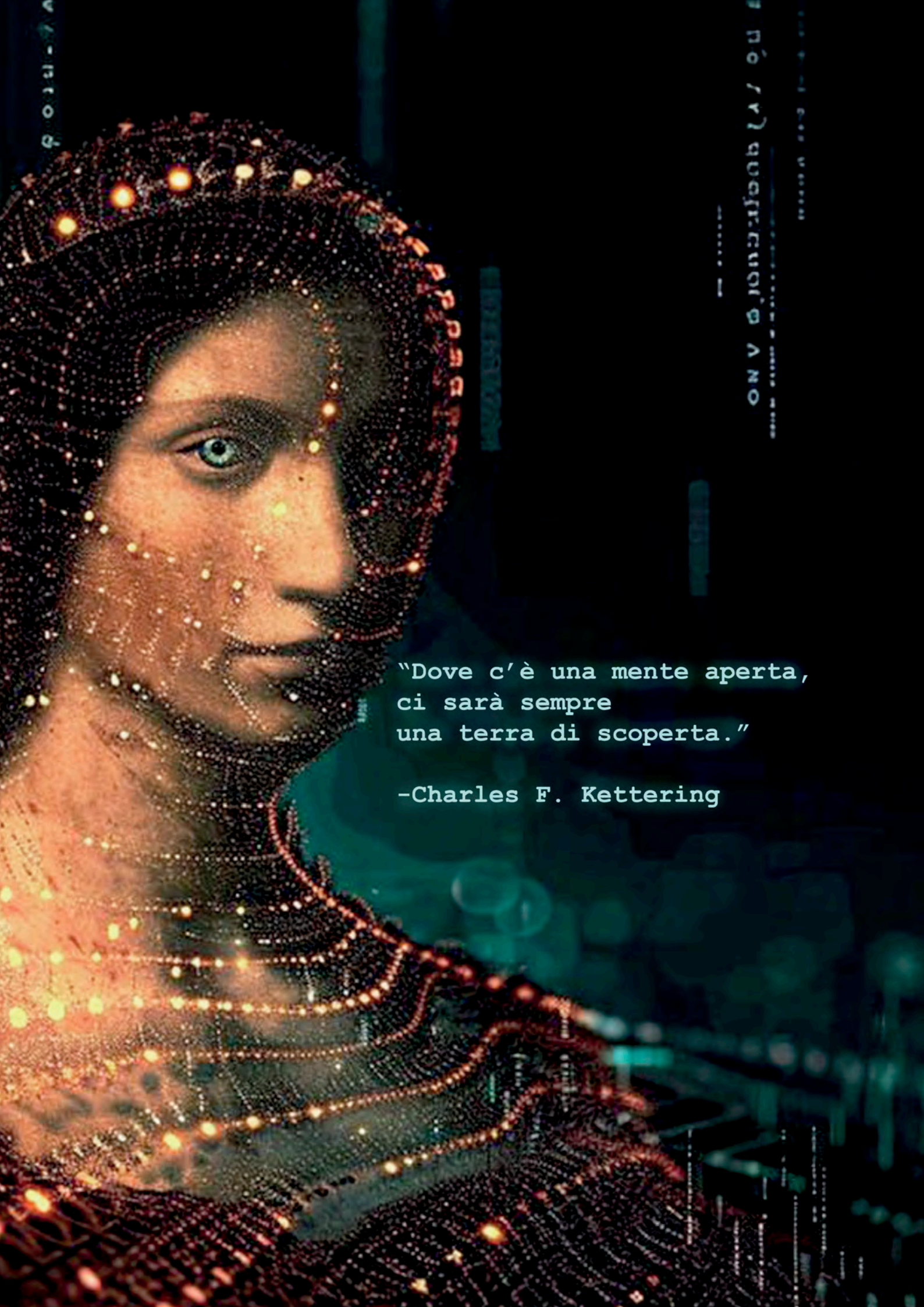


Con queste nuove lenti, trasversali a molte materie, l'uomo vitruviano, come si vedrà in una mia prossima pubblicazione, potrebbe invece narrare di una società rinascimentale saldamente e unicamente radicata in un sentimento, antropologicamente, cristocentrico-trinitario. [3]
Potremo scoprire, in questo modo, che la Divina Proporzione non è la Sezione Aurea[4], ma è, come scriveva Luca Pacioli, "un'unica cosa con la Santissima Trinità" così come afferma Boccaccio, nel suo "Trattatello in lauda di Dante" lo era la stessa Divina Commedia.[5]
L'AI, interrogata in tal senso, ancora sicuramente male[6], risponde: con alcuni luoghi comuni.
Ma, è solo questione di tempo e noi, per primi, dobbiamo imparare ad usare consapevolmente e certamente meglio la macchina dell'AI, anche per l'ARTE.
Tuttavia, nell'uso avanzato della macchina, non dobbiamo mai smettere di interrogarci sul nostro ruolo nella società e nell'arte, pensando che esista una "Cultura dell'Altro" che dobbiamo sempre interpretare e partecipare.

1 Gargani, Aldo, in Wittgenstein, Ludwig. Della certezza. L'analisi filosofica del senso comune. Italia, Einaudi, 1999, introduzione X.
2 Cfr. Capaccioni, Andrea. Umanistica digitale: tra transizione tecnologica e tradizione. Italia, Maggioli, 2022.
3 Concas, Roberto et al. L'inganno dell'uomo vitruviano: l'algoritmo della divina proporzione. Italia, Giunti, 2021.
4 Cfr. Mario Livio. La sezione aurea. Storia di un numero e di un mistero che dura da tremila anni, Milano: Rizzoli, 2003.
5 La Comedìa scritta da Dante Alighieri tra il 1304 ed il 1321, viene definita "Divina" da Giovanni Boccaccio nel Trattatello 1351-1353 c.a. Cfr. AA.VV. "Il commento alla Divina Commedia e gli altri scritti intorno a Dante", Laterza editore, 1918. 3 Il commento alla Divina Commedia e gli altri scritti intorno a Dante, a cura di D. Guerri, Bari 1918, I, pp. 3-63.
6 È necessario intendere che l'AI raccoglie in sé un'infinità di informazioni, come già prima altri "contenitori" cartacei e digitali, il problema ricade sul come noi interroghiamo la stessa macchina e quali sistemi di relazioni chiediamo.



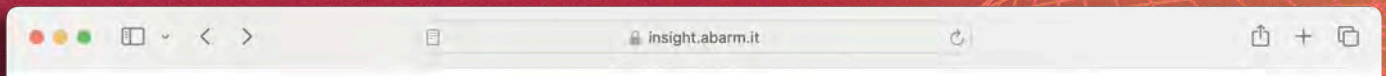

{ Eventi }
ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**


"Dove c'è una mente aperta,
ci sarà sempre
una terra di scoperta."
-Charles F. Kettering

insight la cultura dell'altro : accademia di belle arti di roma

02-04
ottobre
2023

MEMORARE
EVENTO IN / OUT
sesta edizione



L'evento **IN OUT** dal **2 al 4 ottobre 2023** è stato contraddistinto da una serie di percorsi che hanno spaziato in diversi settori della comunicazione visiva e non. Dall'Orientamento formativo e professionale, al mondo dell'editoria, alle nuove tecnologie, dalla fotografia, all'illustrazione, al graphic design, al cinema, ancor di più al lavoro creativo nelle sue diverse declinazioni professionali.

Il tutto in un work in progress che si è concretizzato, attraverso varie sezioni: esperti e operatori del settore, seminari, conferenze, al fine di far riflettere esaminare e sperimentare, in maniera concreta, propositiva e costruttiva; contenuti, aspetti e conoscenze, che hanno contraddistinto peculiarmente il complesso e articolato mondo del "Memorare" applicato all'esperienza individuale, professionale, nell'ambito della comunicazione visiva.
Una serie di fasi caratterizzanti ha coinvolto i diversi processi di produzione, fruizione e consumo dell'immagine e non ultima l'importanza di tali fasi nell'ambito del complesso rapporto tra "Memorare e Creatività".
Una particolare attenzione, riguardo all'evento specifico **IN OUT**, è stata rivolta all'orientamento del se interiore ed esteriore, che, analizzando e approfondendo tematiche e modalità finalizzate all'orientamento in entrata e in uscita per un approccio cosciente e consapevole riguardo all'inserimento nel mondo del lavoro e della produzione creativa nei suoi specifici ambiti e declinazioni .

Saperi, relazioni, esperienze, al fine di preservare e promuovere, l'identità individuale e collettiva, tramite: Interazioni -Emozioni – Esperienze - Memoria - Visione – Professione - Creatività – Progetto – Azione-Trasformazione – Tecniche e Tecnologie- integrazione tra media diversi – Sperimentazione ecc.

Queste sono alcune delle parole chiave che hanno unito, gli incontri che si sono tenuti durante l'evento, per analizzare – confrontare - tutti i settori in cui, per il tramite della memoria, creatività e competenza, unite alla passione, hanno occupato accanto alle metodologie attuative, alle tecnologie e all'innovazione, un ruolo determinante.

L'obiettivo? Quello di proporre un dialogo aperto, riguardo all'aspetto emotivo, espressivo, relazionale, formativo e lavorativo, nei diversi campi e linguaggi comunicativi, nel senso più trasversale del termine, con una particolare attenzione (in questo nuovo evento) al tema del **"Memorare"** mettendo in risalto la potenza narrativa, nelle varie declinazioni, che la comunicazione acquista attraverso i linguaggi visivi e non.

Così come l'importanza del ricordare, ripensare, riflettere sul vissuto e l'esperienza singola e individuale, narrata e rappresentata.

Portare fuori quel qualcosa di personale e collettivo che appartiene al passato, a luoghi, situazioni, congiunture e intrecci individuali e collettivi, al fare e al pensare, rituali e consuetudini sociali, condividendo: esperienze, conoscenze e relazioni, che non possono che arricchire e allo stesso tempo far riflettere e comprendere al meglio quel bagaglio inestimabile che alimenta e nutre, volente o nolente, ciascuno di noi.

Per poter rivedere la totalità degli incontri svoltasi nei tre giorni, al fine di poter fruire della visione completa, inquadrare per ciascun incontro il OR-code corrispondente.

di **Enrico Pusceddu**

lunedì 2 ottobre

10.30 - 12.30 "LA MEMORIA COME ISPIRAZIONE".
a cura di Alessandra Calò, Artista e Fotografa / Sperimentare l'uso dei nuovi linguaggi che permettono di approfondire le tematiche legate alla memoria, all'identità e al linguaggio stesso della fotografia.

15.00 - 17.00 "MemorIA"
a cura di Gaya Riposati, Attrice, Performer, Regista, Autrice, e Massimo Di Leo, Digital Innovator e Imprenditore / Performing Media Giocare con i linguaggi e le tecnologie, dal teatro all'Intelligenza Artificiale. Fare memoria per costruire futuro facendo riverberare la voce e la luce in proiezione.

17.00 - 18.00 "DARE FORMA AL MONDO ATTRAVERSO L'ILLUSTRAZIONE".

a cura di Laura Angelucci Illustratrice / La memoria come scintilla narrativa.

Coordinamento e Direzione Creativa a cura del
Prof. Enrico Pusceddu
Coordinamento
Dott.ssa Morena Foglia
Dott.ssa Vittoria Pescatori

martedì 3 ottobre

10.30 - 12.30 “PROGETTA LA TUA STRADA“.

a cura di Lucio Zanca, Manager| HR e Career Mentor | Consulente | Docente Specializzato in team working multigenerazionale > leadership > job placement / Affrontare con sicurezza il mondo del lavoro progettando la propria strada. Curiosità e domande.

15.00 - 17.00 “MemorIA“

a cura di Gaya Riposati, Attrice, Performer, Regista, Autrice, e Massimo Di Leo, Digital Innovator e Imprenditore / Performing Media Giocare con i linguaggi e le tecnologie, dal teatro all’Intelligenza Artificiale. Fare memoria per costruire futuro facendo riverberare la voce e la luce in proiezione.

17.00 - 18.00 “FOTOGRAFIA, RICERCA E SPERIMENTAZIONE. ANALOGICO E DIGITALE: COSÌ LONTANI E COSÌ VICINI”

a cura di Andrea Pacioni, Fotografo, Artista e Docente di tecnologie multimediali / Riflessioni, esperienze su come la fotografia analogica e digitale, inizialmente percepite come mondi distanti, possano sorprendentemente convergere come mezzi di espressione.

mercoledì 4 ottobre

10.30 - 12.30 "BIOGRAFICAMENTE: MEMORIE EDITE E INEDITE TRA: RIECHEGGIAMENTI, ANEDDOTI, IMMAGINI, RAPPRESENTAZIONI".

a cura di: Pupi Avati , Regista, Sceneggiatore, Produttore cinematografico e Scrittore.

15.00 - 16.30 "I SEGNI DELLA MEMORIA NELL'ARTE"

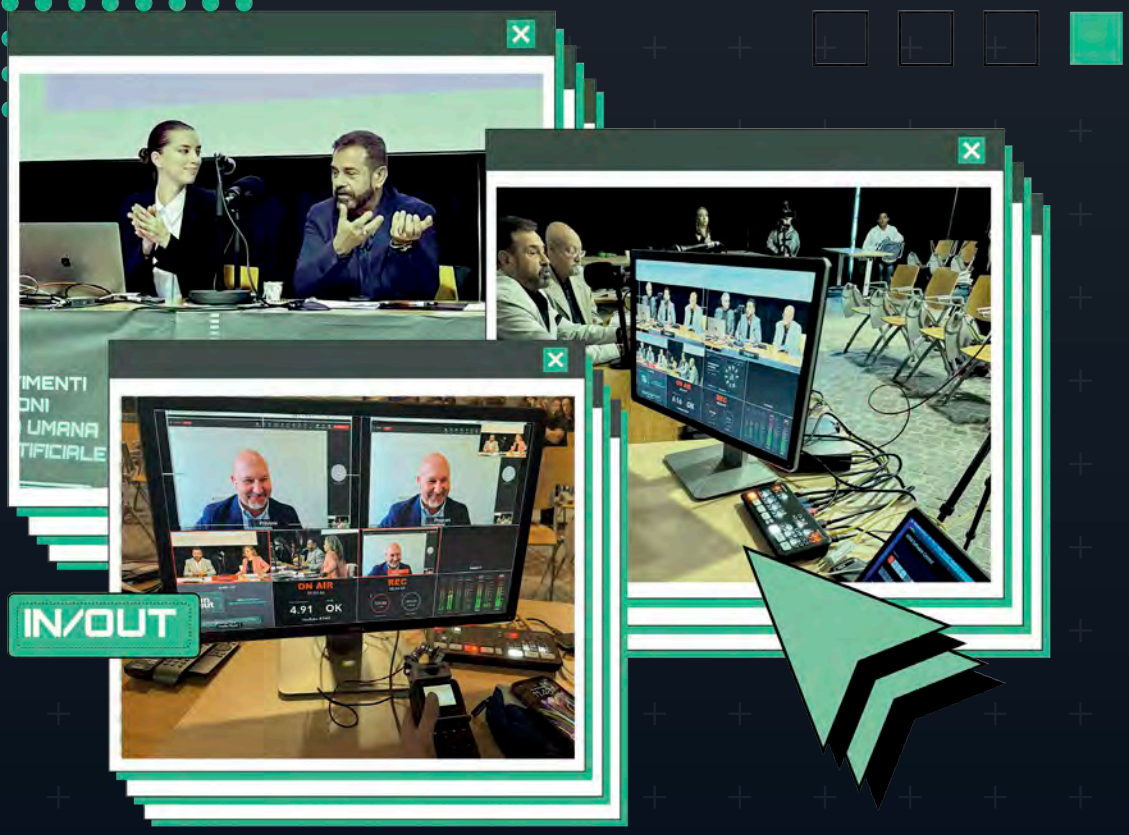
a cura di Roberto Concas, Storico dell'Arte-Museologo, progettista di sistemi museali e direttore (fino al 2018) dei Musei Nazionali di Cagliari del Mibact e Andrea Concas, Divulgatore, Docente, Speaker, Coordinatore scientifico del Master in "Marketing e Digital Innovation per l'Arte e la Cultura" della 24ore Business School.

16.30 - 18.30 "NON C'È LAVORO SENZA MEMORIA E RICORDARE È IL LAVORO PIÙ DURO".

a cura di Dario Madeddu, Learning & Development | Consulente di carriera | Orientatore / Il mondo del lavoro di oggi non è semplice da capire.

EDUCARE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA INTELLIGENZA UMANA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

9-10-11 OTTOBRE | 2024



Coordinamento e Direzione Creativa a cura del
Prof. Enrico Pusceddu
Coordinamento/Progetto grafico
Dott.ssa Morena Foglia
Dott.ssa Vittoria Pescatori

In questo nuovo evento "**IN OUT 2024**", ci si è posto l'obiettivo, creando come nello stile del Magazine Insight "La cultura dell'altro" di dare alla molteplicità degli interlocutori una pluralità di punti di vista a trecentosessanta gradi trasversalmente dedicati, secondo le singole professionalità e individualità, ad un aspetto specifico del grande tema contenitore di fondo. Il tutto, lasciando libertà ad ogni speacker di approcciare al concept di fondo, sotto vari ambiti e aspetti: culturali, esistenziali, sociali, storici, artistici, filosofici, psicologici, formativi, inclusivi, etici, lavorativi, letterari, relazionali e ...

Nelle consuetudini individuali e collettive, di questo nostro cammino esistenziale, il pensiero e l'immaginario associati a stimoli e diverse modalità operative possono generare prospettive diverse, flussi di coscienza e consapevolezza che se compresi e sfruttati coscientemente possano far zampillare e fare arrivare fuori quel qualcosa di personale da componenti esperienziali uniche e specifiche. Condividere insieme: esperienze, conoscenze e relazioni dalle quali nascono e si alimentano vari intrecci individuali e collettivi relativamente a: contesti, situazioni, rituali e consuetudini sociali, etc. che non possono che arricchire e allo stesso tempo far riflettere e comprendere al meglio quel bagaglio inestimabile che arricchisce e alimenta ciascuno di noi in vari settori: esistenziali relazionali e professionali.

Ogni nuovo processo innovativo corrisponde a un cambiamento, che si confronta con la mutabilità della nostra vita e del nostro essere in rapporto ad un sé esteriore ed interiore. Il processo relazionale, tramite emozioni e sentimenti entra in rapporto con linguaggi e contesti, che trovano nuove forme applicative, comunicative e comportamentali. Penso e reputo che la loro condivisione possa aiutare ad aprire e ad allargare nuovi orizzonti comunicativi e relazionali. Oltre ad essere un valido strumento di coscienza, conoscenza e ricerca consapevole della totalità dell'espressione del presente nella fluidità del divenire.

Il che... se fatto con onestà intellettuale, attenzione e amore, equivale a far conoscere e comprendere, la formazione di nuove connessioni e l'ampliamento e il rafforzamento di altre.

Enrico Pusceddu

mercoledì 09 ottobre

10.30
12.30

"EDUCARE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA INTELLIGENZA UMANA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE"
a cura di Enrico Pusceddu. Docente dell 'Accademia di Belle Arti, / Visual Creator & Artist / Account & Trainer of Creativity / Training and professional guidance counselor and Job Placement Specialist

"LO STATO DELL'ARTE IN RIFERIMENTO A QUELLO CHE È POSSIBILE FARE OGGI CON LE INTERFACCE NEURALI"
a cura di Dante Muratore. Prof.re di bioelettronica presso la Delft University of Technology, dove dirige il gruppo Smart Brain Interfaces, che studia soluzioni hardware e di sistema per interfacce cervello-macchina ad ampia larghezza di banda, in grado di interagire con il sistema nervoso a risoluzione naturale.

"IL CASO DI °"KOBI - UNO STRUMENTO PER LA RICERCA CREATIVA / CREATIVO DI RICERCA"
a cura di Franco Ripa di Meana. Docente dell'Accademia di Belle Arti di Roma, WP3 Lead, EAR- enacting artistic research. Attualmente è responsabile del progetto di ricerca WP3 Lead, EAR- enacting artistic research per la creazione di un ecosistema digitale per la conoscenza creativa.

"COME TESTARE L'AI "OPPORTUNITÀ DI ACCESSIBILITÀ E ANALISI DELLE AI GENERATIVE"
a cura di Enrico Bisenzi. Docente graphic design e autore libro Inclusive Design.

15.00
18.00

"NUVOLAPROJECT IN DIALOGOS ... PER UNA NUOVA MAIEUTICA CONTEMPORANEA "
a cura di Gaya Riposati, Attrice, Performer, Regista, Autrice, e Massimo Di Leo, Digital Innovator e Imprenditore / Performing Media Giocare con i linguaggi e le tecnologie, dal teatro all'Intelligenza Artificiale.

giovedì 10 ottobre

"L'IA E LA RICERCA DELL'UMANO"
a cura di Tonino Cantelmi. Specializzato in Psichiatria, Psicoterapeuta. È stato il primo ricercatore italiano ad approfondire lo studio dell'impatto della tecnologia digitale sulla mente umana, individuando la dipendenza da tecnologia e da Internet. Svolge attività didattica universitaria dal 1995, ha insegnato ed insegna come docente a contratto presso molte università. Ha ideato e realizzato il primo corso universitario di Cyberpsicologia in Italia presso l'università Lumsa di Roma e successivamente presso l'Università Europea di Roma.
10.30
11.30

"IA E RICERCA DEL LAVORO: CI SALVERANNO LE COMPETENZE!"
a cura di Dario Madeddu. Learning & Development | Consulente di carriera | Orientatore / Il mondo del lavoro di oggi non è semplice da capire.
11.30
12.30

"L'EVOLUZIONE DEL CHARACTER DESIGN NELL'ILLUSTRAZIONE E ANIMAZIONE: USO DEGLI STRUMENTI POTENZIATI DALL'AI NELLA FASE DELLA CREAZIONE E VARIAZIONE DEL CONCEPT."
a cura di Alessio Tommasetti, architetto, docente e fondatore dello studio D'Arc / Emanuele Gosti, Lead animator dello studio D'Arc.
15.00
18.00

venerdì 11 ottobre

"ONIRICA - ILLUSTRAZIONE CONCETTUALE TRA SOGNO E REALTÀ."
a cura di Susanna Gentili è un'illustratrice e designer romana. Vive attualmente a Milano. Laureata in Graphic Design presso l'ABA di Roma, ha ulteriormente affinato le sue competenze presso il Mimaster Illustrazione di Milano. Con il suo approccio concettuale, eccelle nel raccontare storie servendosi di immagini e colori. Tra i suoi clienti: The New York Times, Prada, Penguin Random House, The Boston Globe, The Guardian, L'Express, Corriere della Sera.
10.30
12.30

"INTELLIGENZA ARTIFICIALE NEL PRESENTE E NEL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI."
a cura di Roberto De Ioris, autore della suite "necroassembler" per lo sviluppo per vecchie console di gioco.
Andrea Morini Uno dei fondatori dell'Accademia Italiana Videogiochi, dal 2004 Direttore Didattico e docente di Video Game 3D Art presso la stessa. Ludovico Serrra Illustratore Freelancer ha lavorato per vari clienti, tra cui la Samsung. Appassionato di videoludica ed Environment Art ha sviluppato il game Gunpyre.
15.00
16.30

"AI, LIMITI E PROSPETTIVE NEL PROCESSO CREATIVO."
a cura di Mauro Rosato Creative Client Director Leo Burnett / Giulia Chiacchiari Junior Art Director Leo Burnett Italia. A seguire portfolio review per stage / tirocinio.
16.30
18.00

FOCUS

“Il futuro dipende da ciò che facciamo nel presente.”

Mahatma Gandhi

ELABORAZIONE DIGITALE **ALESSIA RUSSOLILLO**

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Le domande

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

2 *Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?*

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

4

A proposito di relazioni virtuali, in un'immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

6

L'immersività tra AI e realtà virtuale stanno dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

7

Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?

8

Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire ?

9

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

10

11

Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Enrico Pusceddu

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro" di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Certamente! Ecco una sintesi del mio profilo antropico e professionale. Sono ben lieto di rispondere a queste domande attraverso questo Focus che vuole essere un piccolo contributo alla conoscenza, allo scambio di punti di vista diversi, ma ancor più spazio libero di esperienza, confronto e condivisione con l'altro.

PROFILO ANTROPICO

In sintesi, appartengo a quella generazione denominata *"Baby Boomers",* sviluppatasi parallelamente intorno al boom economico del secondo dopoguerra. Sono cresciuto in un nucleo familiare nel quale la condivisione era lo strumento principale attraverso il quale ci si poteva evolvere, apprendere, scoprire e dare significato alle cose, aiutandosi e collaborando l'uno con l'altro attraverso l'amore, il rispetto e il senso di responsabilità. Anche se si sopravviveva in maniera spartana, la creatività e la fantasia sopperivano a tante cose che non ci si poteva permettere. Le esperienze personali, via via, si avvicendavano come avvicinamento ai temi e ai valori esistenziali tra *"richiami ed elogi"* riconducibili ad un inciso *"Se fai bene è per te, se fai male è per te"*.
A quel tempo il *"per te"*, come sé interiore ed esteriore, non era semplice da capire e affrontare consapevolmente. Da qui la presa di coscienza del mio divenire identità inquieta in perenne mutamento.

CONOSCENZE E COMPETENZE

La curiosità e l'interesse per la conoscenza hanno da sempre caratterizzato la mia vita spaziando in vari campi, tra cui: **comunicazione, arte, letteratura, filosofia, politica, religione, psicologia, scienza, tecnologia, storia, sport e molto altro.**

Fin dall'adolescenza ho cercato di sopperire ai paradigmi esistenziali, con capacità di logos, relazione, interazione ed empatia, programmazione, raziocinio e azione, coscienza e responsabilità.

La conoscenza della realtà, interiore ed esteriore, mi affascina da sempre. Così come la sua mutevolezza, nel senso che ognuno di noi ha una propria personale e individuale visione della realtà, da qui la conclusione, maturata nel tempo, che **la conoscenza di una realtà certa è pressoché impossibile. Ogni singola individualità, ne assume continui aspetti diversi a seconda della sua relativa osservazione e punto di vista.** È per questo che mi sono sentito spesso *"Uno, Nessuno e Centomila"*. citando F. Pirandello. *Uno* (cioè l'immagine che ho di me stesso), *centomila* (come le forme che mi vengono attribuite dagli altri) e, in conclusione, *nessuno* (perché l'idea che ognuno ha di sé non coincide, quasi mai, con gran parte di quelle che gli altri hanno di noi).

PROFILO PROFESSIONALE

Ho sempre impostato la mia professionalità sulla poliedricità. Se devo mettere in risalto una delle mie funzioni principali è quella di cercare di favorire e far sbocciare nelle persone con le quali entro in contatto, quel sé interiore che anima la passione in sinergia con i continui cambi di schemi e scenari esistenziali. Vari sono i contesti che si sono interpolati in interconnessione. Fin dagli anni '80 ho operato nel mondo della comunicazione e dell'esperienza artistica, come artista, docente e operatore culturale. Al lavoro di Visual Artist, ho affiancato l'attività di Trainer of Creativity riguardo l'aspetto teorico e organizzativo in merito allo studio e all'applicazione della creatività, della fenomenologia dei linguaggi e della percezione, nel campo della comunicazione visiva. Nell'interconnesso ruolo di comunicatore, operatore e fruitore si è articolato e congiunto lo stretto connubio tra pensiero interiore ed esplorazione esteriore. Ho svolto in progress attività formative e professionali, in merito ai diversi linguaggi dell'arte e della comunicazione visiva, in vari ambiti: ricerca, produzione, discernimento critico, formazione e orientamento educativo e professionale.

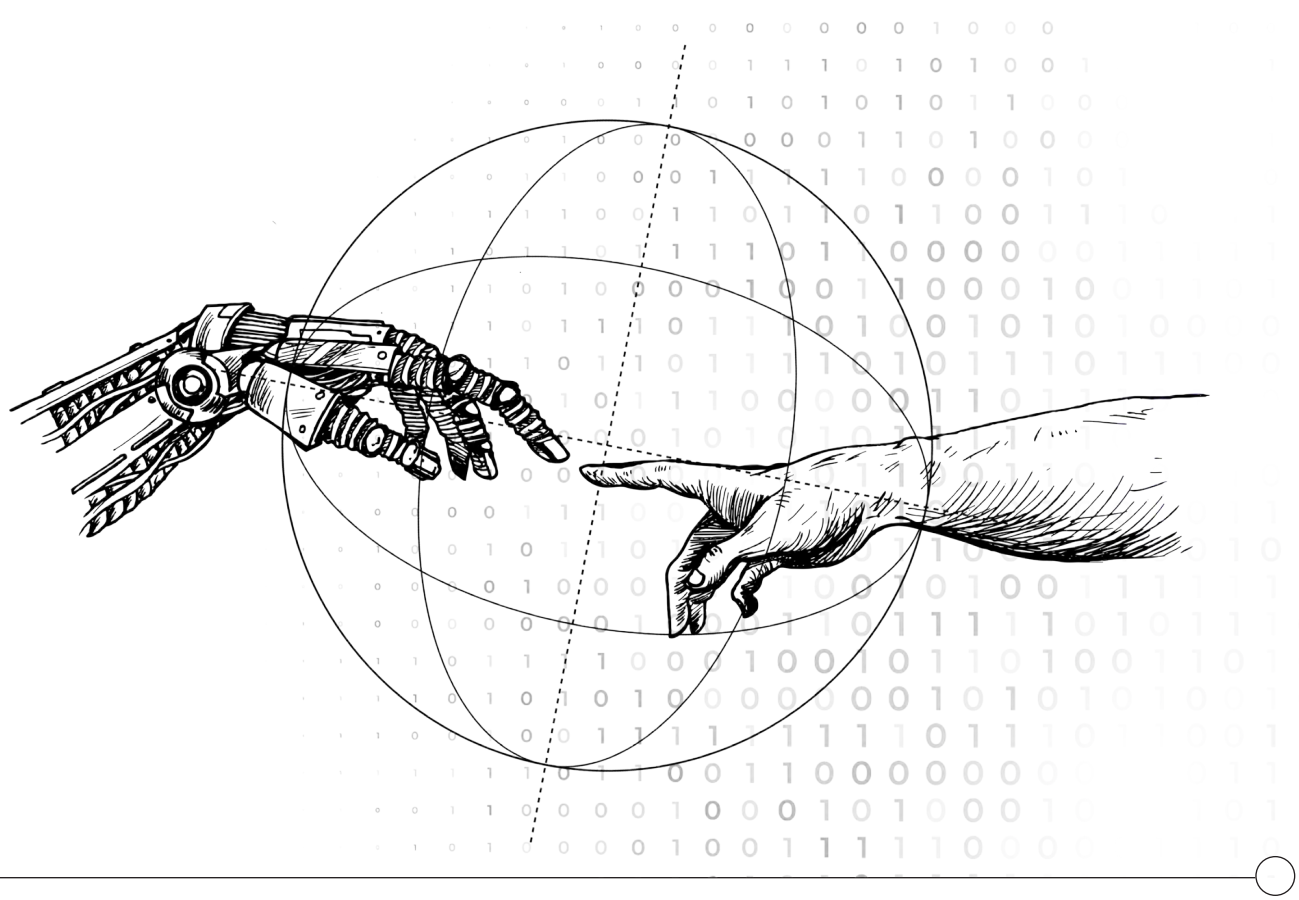
Attualmente continuo a evolvermi attraverso studio, aggiornamento e l'esperienza continua del pensare e fare. *"Se l'idea non si sublima nell'intelletto il suo moto si trasmette alle mani e diviene lavoro, espressione, ricerca, conoscenza e consapevolezza".*

2

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

L'educazione ai sentimenti e alle emozioni è fondamentale per riconoscere, esprimere e regolamentare le emozioni in vari ambiti: comunicativi, relazionali ed esistenziali. Questo, volenti o nolenti, coinvolge e disciplina il benessere umano e la capacità di relazione tra il proprio sé individuale e il relazionarsi positivamente e significativamente con l'altro.

Dal punto di vista sperimentale emerge che le emozioni influiscono sui processi decisionali e razionali delle scelte. La scelta umana non deriva solo da un processo interamente logico che raggruppa informazione, lavora e calcola le informazioni accumulate in vista della decisione che massimizzi i benefici e minimizzi i rischi. **Per quel che è emerso fino ad oggi, l'intelligenza artificiale non è in grado di riprodurre appieno gli aspetti emotivi affettivi e questo pone già un limite al desiderio tecnologico dell'intelligenza artificiale cosiddetta forte**. I progettisti di *"macchine pensanti"* prediligono la dimensione *"razionale"* e *"calcolante"* nella direzione della convenienza in linea con il pensiero utilitarista. Una macchina intelligente che volesse imitare riproducendo integralmente l'intelligenza umana dovrebbe includere anche la generale influenza degli stati emotivi-emozionali.
Ad esempio, la cognizione e non ultimo il potere decisionale. A tal proposito trovo assolutamente necessario, così come molti altri hanno già asserito, un confronto e analisi tra informatici, filosofi, psicologi e teorici della mente. Il pensiero e di conseguenza l'intelligenza, sono realtà complesse e articolate, all'interno delle quali convivono funzioni ed elementi sia di tipo razionale sia di tipo irrazionale, afferenti alla sfera dell'emotività e dei sentimenti a tal riguardo **l'educazione emotiva assume nell'ottica di questo duplice rapporto, AI e HI, una nuova dimensione.**
Una complessità questa che attualmente non risulta riproducibile attraverso strumentazioni tecnologiche e procedure altamente standardizzate.



Da qui scaturisce secondo il mio punto di vista, la preoccupazione di fronte al tentativo di proporre processi conoscitivi e di pensiero (scelta, decisione, conflitti, ecc.) i quali escludono questa complessità educativa ed in particolare non sono ancora in grado di comprenderne appieno la dimensione emotiva. Un conto è un feedback dato un chatbot, in pratica, un software che simula ed elabora le conversazioni umane (scritte o parlate), consentendo agli utenti di interagire con i dispositivi digitali come se stessero comunicando con una persona reale. Ben diversa la parte relazionale delle emozioni che concerne il processo conoscitivo che al pari delle emozioni, si sovrappongono e si combinano tra loro, e spesso proprio da questa combinazione e da questo intreccio tra emozionale, relazionale e razionale scaturiscono idee e stimoli interessanti.
Da rimarcare che **molte delle tecnologie innovative, che popolano la nostra realtà sociale, sono di fatto derivati del pensiero umano e si pongono come strumenti aggiuntivi importanti ed utili per la realizzazione di opere e progetti pensati e gestiti dall'uomo;** le definirei come protesi dell'umano e non come antitesi al superamento dell'umano.

Trovo che vada colto, in ogni situazione, il *"giusto equilibrio",* così come in ogni aspetto della nostra esistenza reale o virtuale. Nella dimensione relazionale e collettiva della società umana, la simulazione non può essere considerata al pari della realtà concreta e fisica, l'autenticità delle emozioni umane è unica, autentica, ricca di specifiche nuance individuali difficilmente riproducibili. Ma **sicuramente dall'AI, se ben utilizzata e gestita, possiamo avere un valido sostegno e contributo.**

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Le realtà create da digitale come le piattaforme social media, il metaverso, i mondi virtuali nelle varie declinazioni, caratterizzano sempre più la trasversalità del nostro ecosistema. Una continua iperbole che ci fa traslare quotidianamente tra i due mondi, reale e virtuale per il tramite della transitività.
Il nostro essere entrati nell'epoca dell'online dove la dimensione virtuale, relazionale, sociale comunicativa, lavorativa ed economica, è vista, agita e proposta come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva. Sta creando sempre più l'effetto vortice, il buco nero dell'online che in moltissimi casi, trascina e allontana sempre più la realtà offline, determinando il vero shock antropologico in cui siamo immersi e di cui abbiamo segni consistenti, ma forse non piena consapevolezza.

Nell'ambito del pensiero occidentale la filosofia ha riconosciuto anche la rilevanza di affetti, emozioni, sentimenti, e "appetiti" nell'ambito della cognizione umana.

Dovendo la realtà in essere convivere con realtà parallele, non si può prescinderne nel fare riferimento ai concetti di razionalità ed emotività. Da qui entrano in gioco e in connessione, diversi aspetti gestionali dell'essere in rifermento a: equilibrio, conduzione dell'emotività, senso critico, stimolazione, temporalità...

La temporalità è il modo probabilmente più profondo di declinare, a un tempo, la soggettività umana e il modo in cui essa descrive il mondo che la circonda.
Misurare il tempo o appropriarsene sono solo due degli aspetti che è possibile cogliere nella vasta gamma di sfumature che la nozione di temporalità racchiude in sé. Così come l'equilibrio, sappiamo bene che per permettere ad un oggetto di esistere, esso deve stare tra due estremi di equilibrio, al dì là dei quali non esisterebbe.
L'equilibrio è uno stato in cui non c'è nessun eccesso, nel bene o nel male. L'eccesso è qualcosa che ci porta al di fuori dello stato di benessere. Definirei l'equilibrio uno stato in cui ogni cosa è al giusto posto.

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

4

È altamente improbabile che nel futuro saremo in grado di escludere anche solo parzialmente l'intelligenza artificiale dalle nostre vite visto che è già profondamente integrata in molti ambiti della società, man mano che la tecnologia avanza, essa svolge un ruolo sempre più importante e pervasivo, assottigliando sempre più il confine tra realtà reale e realtà virtuale, da qui l'importanza dell'alfabetizzazione digitale per comprenderne meglio le dinamiche e quella di definire su larga scala e consapevolmente, regole e linee guida a livello internazionale.

Da qui **l'importanza della mediazione,** da ricondurre in senso filosofico, la quale serve a recuperare la mediocrità della vita. **La mediazione è una metamorfosi della relazione conflittuale, la cui meta è la mediazione stessa. Mediare abilmente e consapevolmente questa pervasività è cruciale per evitare di rimanere intrappolati in una realtà virtuale che può distaccarci dalla vita reale, implementando e sfruttando le relazioni autentiche e la salute individuale.**

Nella simbiosi tra uomo e tecnologia, tra vita organica ed inorganica è insito un altro aspetto; l'artificiale che diviene sempre più simile al naturale nel tentativo di annullare intenzionalmente le differenze tra uomo e macchina. Da qui la ricerca di intensificare l'analisi dettagliata e condivisa, di opportunità e sfide in un mondo dove la pervasività delle relazioni sono sempre più immerse nelle tecnologie digitali attraverso una commistione sottile tra reale e virtuale. Tale forma presenta un ulteriore aspetto strategico; l'accentramento, poiché IA potrebbe essere utilizzata per diffondere disinformazione e manipolare l'opinione pubblica, accrescendo le divisioni e i conflitti nella società.
Così come la responsabilità e la concentrazione del potere nelle mani di poche organizzazioni e istituzioni con conseguenti effetti collaterali per la democrazia e la politica. Non da meno la vigilanza e il controllo di massa, con relative ricadute in merito alla privacy, alla libertà individuale e ai diritti umani nodali.

5

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

Il cambio dell'epoca che stiamo attraversando è in molti casi prodotto dalla tecnologia digitale e dal suo impatto sul cambiamento culturale e sul nostro modo di comprendere noi stessi e la realtà che ci circonda. Viviamo la *"Digital Age"* caratterizzata dalla complessità e dai profondi cambiamenti che le tecnologie e non solo hanno prodotto. La *Digital Age* è una nuova epoca nella storia dell'uomo: a causa del potere della tecnologia che sta davvero cambiando tutto ed è bene comprendere quanto ci stia trasformando. Il cambiamento avvenuto é ancora in corso; le caratteristiche della cultura contemporanea, le nuove coordinate esistenziali – e le sfide aperte – che la nuova epoca ci suggerisce, in primo luogo a proposito delle nostre relazioni fondamentali, ci portano a porci delle domande specifiche sulle quali dibattere e riflettere. In che mondo viviamo? Qual è la nuova cultura che preme sulle nostre tradizioni e abitudini e ci costringe a cambiarle profondamente? Chi è l'uomo nuovo del Digital Age? Quali sono i suoi strumenti? Quali i suoi linguaggi?

Tutto ciò ha consentito notevoli progressi e una grande risonanza mediatica, si è passati dalla visione alla percezione, le macchine hanno imparato a distinguere qualcosa attribuendole un nome. Il cambio di paradigma, tra correlazioni e classificazioni, su un'enorme mole di dati, ci ha consentito nuovi approcci, come ad esempio l'apprendimento automatico, il Deep learning un metodo di intelligenza artificiale (IA) che insegna ai computer a elaborare i dati in un modo che si ispira al cervello umano. **I modelli di deep learning sono in grado di riconoscere pattern complessi in immagini, testo, suoni e altri dati per produrre informazioni e previsioni accurate.**

Di fatto il cervello umano è capace di raccogliere grandi quantità di dati, apparentemente neutri e stabilire schemi e connessioni attraverso la memoria sia a breve che a lungo termine estraendo dal contesto un senso che si fa portatore di alcuni significati. Un computer non lo può fare e toccherebbe ai programmatori stabilire le connessioni tra tutti gli oggetti differenti che vengono datificati codificando tutto il significato apparentemente implicito nel sistema per rendere la macchina capace di estrarre un significato dei dati.

A questo punto penso che **l'approccio interdisciplinare sia la giusta e congrua strada da intraprendere, uscire fuori dai compartimenti stagni che pullulano a torto o a ragione, in molti campi culturali e in diverse aree specifiche: dell'arte, della tecnologia, dell'educazione e della comunicazione a trecentosessanta gradi,** ecc.
Partiamo dal fatto che il concetto di trasformazione porta inevitabilmente al cambiamento. Se continueremo a guardare la tecnologia solamente come innovazione rischiamo di non riuscirne a percepire la portata di trasformazione sociale, e quindi di risultare incapaci di orientarne verso il bene gli effetti.
E per quanto mi riguarda fondere tradizione e innovazione, analogico e digitale, determina un evoluzione del "pensiero e del fare" da intendersi come conoscenza nella sua valenza comunicativa espressiva e semantica dei linguaggi.

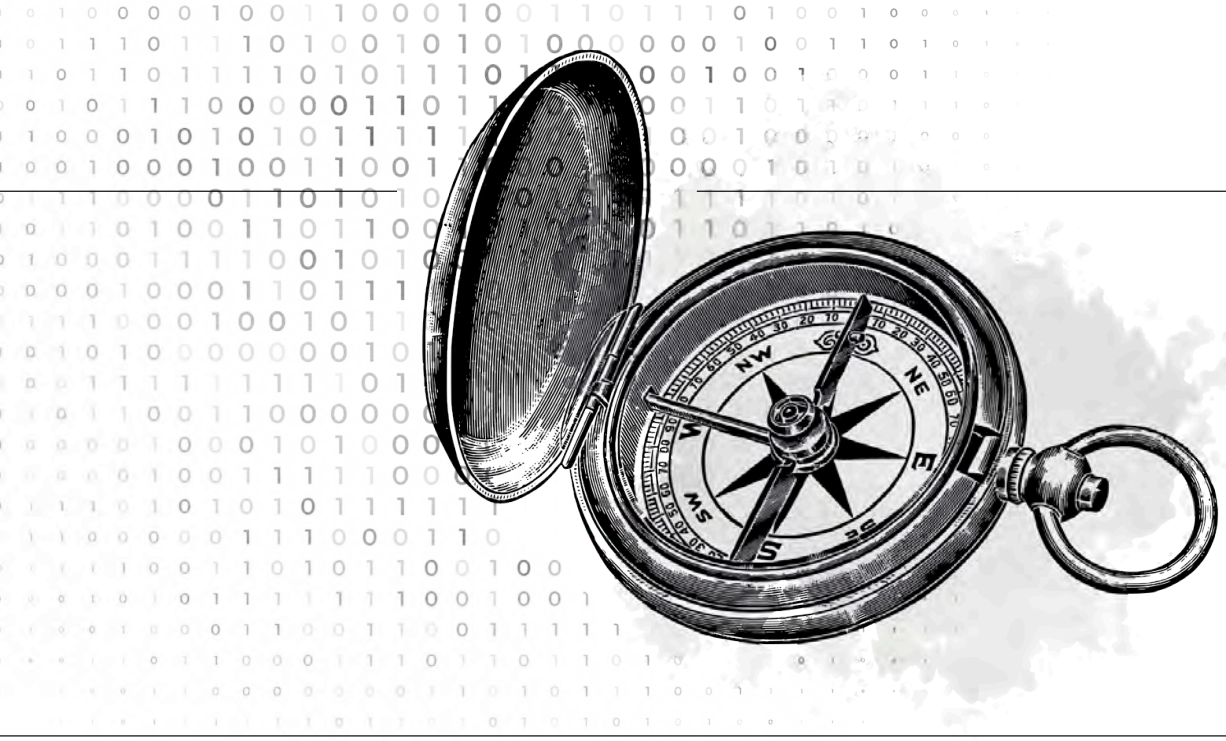
L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

Viviamo continui cambi di paradigmi in vari ambiti e ancora una volta concetti come aggiornamento, formazione, inclusività, conoscenza, consapevolezza e responsabilità sono ineludibili. Nel campo dell'educazione e dell'apprendimento non vanno disconosciuti gli effetti positivi, legati all'introduzione di strumentazione e tecnologiche nella didattica, né tantomeno quella di supporti tecnologici per il sostegno educativo, familiare e scolastico, finalizzati all'integrazione e come supporto per persone con disabilità, ma anche riguardo ai giovani, e non solo, in difficoltà.

Certo è, però che nulla può sostituire la relazione educativa che si instaura tra insegnanti e allievi, tra genitori e figli, con una AI o un robot.

Vari studi hanno dimostrato riguardo all'introduzione di tecnologie robotiche nell'educazione nella scuola che i bambini riconoscono la differenza tra persona e robot, e individuano nei robot qualcosa di *"non umano"*. E spesso se sottoposti a sperimentazioni che prevedono l'uso massiccio di *"macchine per insegnare"*, reclamano la presenza di fisica di persone, che appaiono quindi essenziali per la formazione dell'identità. **Ancora una volta entra in gioco il concetto di mediazione riguardo diversi aspetti: relazionali, educativi, comunicativi.**

L'immersività tra intelligenza artificiale (AI) e realtà virtuale (VR) necessita di un alfabetizzazione a monte. L'intelligenza artificiale (AI) ha il potenziale per affrontare alcune delle maggiori sfide dell'istruzione odierna, da qui l'importanza d'innovare le pratiche di insegnamento e apprendimento e accelerarne i progressi verso l'SDG 4. Ossia assicurare un'istruzione di qualità, equa ed inclusiva, finalizzata a promuovere opportunità come sottolinea ONU Italia, Home Agenda 2030 Obiettivo 4. Lo scopo del SDG 4 è quello di fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e non da ultimo l'opportunità



6

di apprendimento per tutti. Il che consiste nell'investire nell'educazione/formazione di qualità che è alla base per migliorare la vita delle persone, e quindi per contribuire allo sviluppo sostenibile. Solo attraverso l'accesso all'educazione da parte di tutta la popolazione è possibile garantire una crescita economica e sostenibile. **Nei prossimi anni, il focus deve essere sul diritto all'educazione delle persone appartenenti a categorie vulnerabili, sull'eradicazione dell'analfabetismo e sulla promozione di una educazione a favore di uno sviluppo sostenibile.**

Tuttavia, i rapidi sviluppi tecnologici comportano inevitabilmente molteplici rischi e sfide, che finora non hanno superato pienamente, al di là degli intenti e delle parole, la politica, i dibattiti e i quadri normativi stabilendo strategie chiare a livello operativo.

Gran parte dei responsabili politici e molti educatori sono entrati in un territorio incognito, è inevitabile che tale situazione provochi domande sostanziali su come sarà il futuro dell'apprendimento, interagirà con l'intelligenza artificiale? La conclusione inevitabile è che **la diffusione e l'uso dell'intelligenza artificiale nell'istruzione devono essere guidati da principi fondamentali di inclusione ed equità**. In relazione a tale aspetto risulta fondamentale che le politiche strategiche debbano promuovere una **concreta alfabetizzazione per garantire un accesso equo e inclusivo all'uso dell'intelligenza artificiale, la quale dovrebbe divenire un bene pubblico,** con particolare attenzione alla conquista della consapevolezza di sé e del controllo sulle proprie scelte, decisioni e azioni, sia nell'ambito delle relazioni personali sia in quello della vita politica e sociale. Con particolare riferimento alle singole individualità uomini, donne e alla collettività in particolare a gruppi socioeconomici svantaggiati.

7

Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?

Ci troviamo di fronte a nuovi scenari: una sorta di invasione della tecnica che da una parte aiuta certamente l'umanità a risolvere problemi oggettivi, come l'inclusività, l'autosufficienza di alcuni anziani o relativamente a chi deve fare i conti con gravi handicap, ma allo stesso tempo c'è il rischio che possa essere la macchina a guidare l'uomo non viceversa.
Da qui **l'importanza di porre al centro dei criteri da adottare per lo sviluppo inclusivo, etico e sostenibile, proponendo azioni basate sul criterio della intersezione tra innovazione, sostenibilità ed etica.** Contribuendo all'armonizzazione tra tecnologie e principi etici di riferimento della società.

Il problema serio che ci sta di fronte è che l'AI costituisce un divario tra agire e intelligenza. **L'AI è una trasformazione che ha a che fare non tanto con l'intelligenza, piuttosto con l'agire.** Nel lavoro le tecnologie hanno creato grandi opportunità, ma anche grandi scompigli e scuotimenti. Sicuramente i vantaggi della digitalizzazione di molti processi produttivi sono evidenti, in special modo per ciò che riguarda l'efficienza, la qualità ed il risparmio di fatica umana. Ma altrettanto evidenti sono i rischi e le criticità che si stanno man mano determinando a seguito dell'intervento tecnologico: dalla perdita di posti di lavoro, alla accelerazione dei ritmi di produzione, alla mortificazione delle funzioni di interscambio e confronto, alla delocalizzazione industriale, alla crescita del lavoro precario, e alla perdita del potere di acquisto.

LA RICERCA SOCIALE

In questo specifico campo ci dice che laddove la tecnologia interviene a sostituire parzialmente o totalmente la fatica fisica e a supportare le funzioni umane, il bilancio è sicuramente positivo. Ma si verificano crisi e contraccolpi negativi laddove comporta uno schiacciamento della dimensione umana e relazionale del lavoro, una crescita dei livelli di sfruttamento dei lavoratori e la strumentalizzazione dei fattori produttivi in molti casi a fini esclusivamente quantitativi e non qualitativi.

Questo ci deve far riflettere su quelle situazioni nelle quali si pretende di sostituire la decisione, il ragionamento, la progettazione ed il controllo, svolti da soggetti umani, con tecnologie standardizzate che non tengono conto in molti casi della dignità umana e della funzione positiva dell'autorealizzazione lavorativa.

Proviamo a chiederci cosa significa per un operatore lavorare tutto il giorno con un robot collaborativo. Sappiamo già come l'avvento dei social network e l'uso degli smartphone stiano cambiando le nostre abitudini e i nostri stili di vita. Ma possiamo pensare a un futuro in cui l'uomo trascorre tutta la sua giornata lavorativa dialogando, si fa per dire, con un robot, senza cadere in forme nuove più gravi di squilibrio emotivo? Si tenga presente la grossa differenza tra automazione e AI: mentre la prima interviene sull'oggetto-la seconda agisce sul soggetto.

La mia aspettativa è quindi che alla base del dibattito sulle questioni politiche chiave ci siano l'analisi delle lezioni conosciute e dell'approccio politico umanistico condiviso. Questo sicuramente potrebbe agevolare governi e partner a **implementare l'intelligenza artificiale in modo tale da trasformare i sistemi di istruzione, formazione, lavoro... per il bene comune della società e per un approccio più inclusivo e un futuro che miri alla sostenibilità.**

8

Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?

Penso sia un aspetto imprescindibile, oggi più che mai. **L'interazione, o meglio quella che amo definire l'impollinazione tra i linguaggi è da sempre una prerogativa e un aspetto rilevante del mio modus operandi.** Risulta inevitabile ancor di più oggi in un tempo in cui le narrazioni multisensoriali in vari ambiti ludico, artistico, narrativo ecc..., vedono il coinvolgimento in interazione di più canali comunicativi. Io stesso parto sempre nel mio lavoro guardando le cinque dita della mia mano che mi richiamano i cinque sensi.
Le componenti fruitive, comunicative ed esperienziali, coinvolgono l'emotività e il carattere espressivo dei linguaggi uniti alla componente creativa e sono da sempre il connubio perfetto per coinvolgere l'esperienza fruitiva e comunicativa.

Mi sembra però il caso di evidenziare che molte delle tecnologie innovative, di cui sopra, che popolano la nostra realtà comunicativa ed esperienziale, sono di fatto derivati del pensiero umano e si pongono come strumenti aggiuntivi importanti ed utili per la realizzazione di opere e progetti pensati e gestiti dall'uomo.

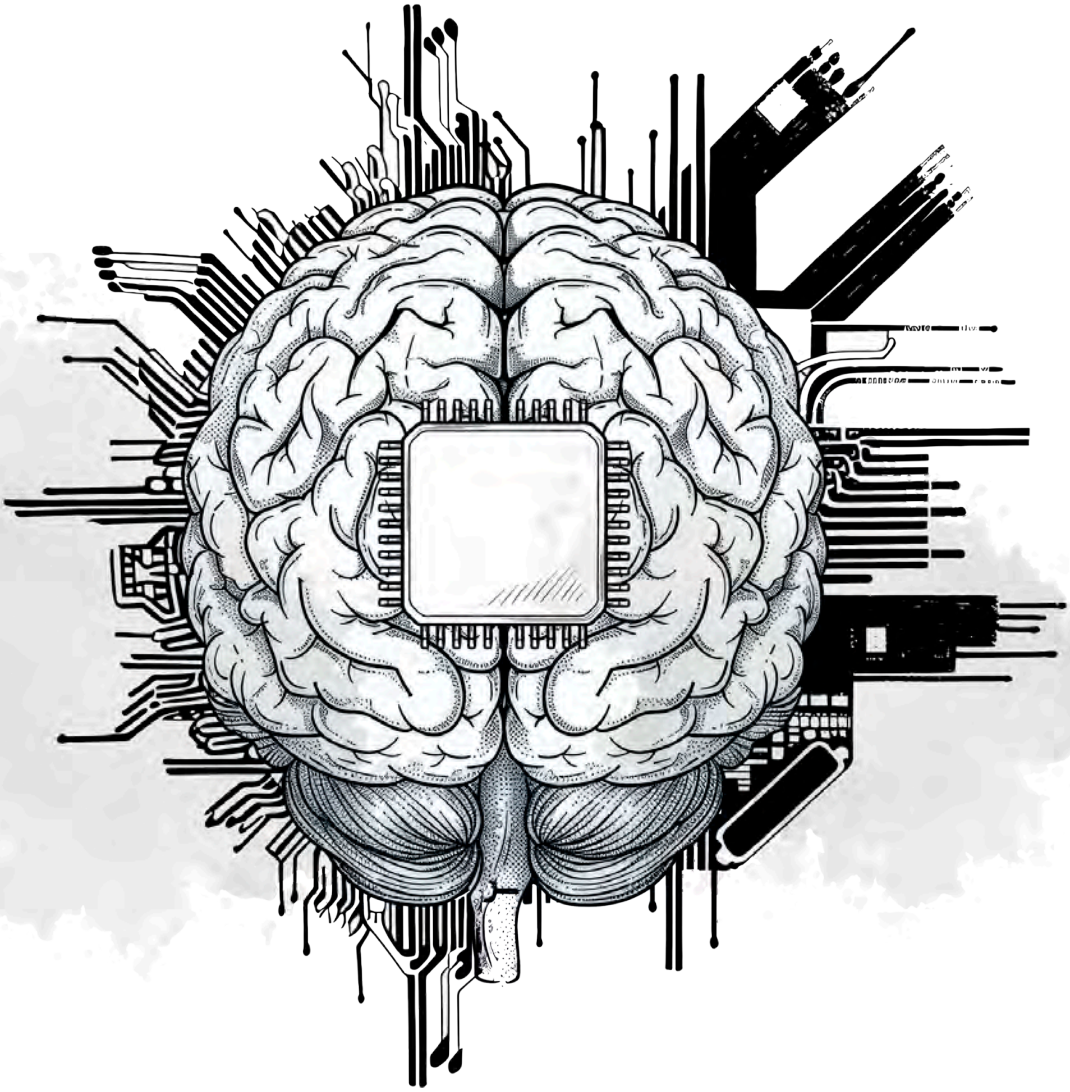
Riprendendo un inciso da Giovanni Leghissa nel suo libro *"Postumani per scelta. Verso un ecosofia dei collettivi"* si deduce che *"L'uomo è misura di tutte le cose e un'affermazione che può avere ancora senso così intesa: l'uomo, in virtù delle strutture cognitive di cui si è dotato nel corso della propria evoluzione biologica, si pone come il solo osservatore in grado di conferire senso a quell'insieme di fenomeni che le suddette strutture cognitive rendono visibili".* L'introduzione di queste tecnologie avanzate in questi settori sono derivate e da qui derivano

peraltro potenzialità altamente positive, ma con un posizionamento di chiara subalternità della tecnologia rispetto all'umano

Ponendo l'accento su "l'individuo e i suoi diritti", la multisensorialità, l'immersività e l'user experience, si trasformano in ambienti dove le persone possono vivere nelle sue varie estensioni, ricreative, lavorative, culturali, ecc. in un complesso mondo di realtà virtuale connessa: non più e non solo foto e video da guardare, bensì mondi virtuali nei quali immergersi. Mondi non solo da osservare attraverso un monitor, ma confini da valicare grazie a visori per realtà virtuale, confini che una volta valicati portano l'utente attraverso il suo avatar, a vivere la propria vita virtuale nella stessa maniera della vita reale mettendo fine alla funzione di offline e online con la realizzazione dell'on Life.
Comodamente seduti a casa nostra indossando dei visori per realtà virtuale prendendo le sembianze del nostro avatar. Già oggi, ancor più in un prossimo futuro, faremo acquisti, andremo a teatro, a cena da amici, andremo al lavoro e in vacanza tele trasportandoci da un'esperienza all'altra: come qualcuno ha già affermato si sta aprendo pian piano il prossimo capitolo della nostra società. Tutto ciò senza denigrare l'altra faccia della medaglia i benefici di un metaverso riguardo gli ambiti professionali, sociali e di intrattenimento nei quali un'esperienza immersiva e l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire rappresentano un enorme fattore abilitante: immaginiamo i vantaggi per le persone con disabilità e non solo, anche se al di là degli enormi benefici e potenzialità appaiono evidenti altrettanti rischi, quello che potrebbe diventare il *"sistema operativo della nostra vita e della nostra società".*

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9



Il coinvolgimento e l'approccio alla realtà visto dalle prospettive del making of. da interpretare come un coinvolgimento di tecnologie multiple come: la realtà virtuale, la realtà aumentata, l'intelligenza artificiale (AI) e altre tecnologie emergenti, già sta portando sostanziali cambiamenti nel complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità. Tale aspetto ci indurrà ad affrontare gli scenari futuri del lavoro nelle sue diversificazioni e caratterizzazioni, in un'ottica più sofisticata e complessa. Dobbiamo prepararci fin da ora all'acquisizione di nuove competenze e gestione di strumenti innovativi.

Molti pensano che il lavoro intellettuale, centrato sull'applicazione di capacità cognitive ed emotive, sarà messo in crisi dall'intelligenza artificiale.

Sicuramente tale mutamento influirà in modo rilevante riguardo all'accrescimento delle competenze e delle abilità in maniera sostanziale a livello educativo, formativo, creativo ed espressivo. Anche se, sulle attività che presuppongono intelligenza emotiva, penso che l'Intelligenza Artificiale inciderà in misura ancora marginale e presumibilmente così sarà per parecchio tempo. Al contrario, **per gli aspetti cognitivi, anche complessi, ci sono e si stanno affinando funzionalità che possono sostituire molte attività una volta prerogativa esclusivamente umana.**

E come è stato ed è per l'analogico, anche riguardo al digitale, da intendersi comprensivo di realtà virtuale, realtà aumenta e l'intelligenza artificiale, in maniera ancor più preponderante, le soft skills e le hard skills saranno fondamentali.

Personalmente sono convinto che **dobbiamo dedicare particolare attenzione alla formazione in generale, ma soprattutto a quella riguardante la soluzione dei problemi e la presa di decisione.** E quanto sopra, non solo per l'utilizzo, ma in particolar modo **per la gestione e la creazione di strumenti e modalità operative che consentano di saper gestire non solo le trasformazioni, ma in particolar modo le modalità di orientamento al mondo del lavoro nel suo declinarsi. Le persone dovranno essere preparate a un apprendimento continuo e adeguabile per fronteggiare le sfide e le opportunità di un mondo in rapida evoluzione.**

In un modo fatto di ambiti e contesti nei quali competenze culturali, competenze tecnologiche, pensiero critico e risoluzione dei problemi richiederanno, sempre più, competenze trasversali, in continua evoluzione e trasformazione. I**n questo passaggio da biosfera a infosfera l'umanità dell'uomo è messa a repentaglio, a mano a mano rischia di perdersi sfociando e sconfinando nel virtuale.** Come sostiene F. Viola, "V'è però, un aspetto empirico che ostacola questa separazione: per il riconoscimento e l'identificazione delle persone è necessaria la percezione esterna e, dunque, la corporeità"...*"Gli stessi rapporti tra naturale e artificiale diventano problematici. Sembra che appartenga alla natura dell'uomo di vivere e svilupparsi non solo e non tanto adattandosi alla natura, ma soprattutto adattando l'ambiente ai propri bisogni, sicché si può dire che il vero e proprio "mondo naturale" dell'uomo non sia la natura incontaminata, ma la cultura, cioè il mondo artificiale e tecnologico".*

E allora per concludere, riguardo agli ipotetici sviluppi e cambiamenti penso che la tecnologia possa essere, in molti campi, un'alleata dell'uomo. Fermo restando che l'integrazione tra naturale ed artificiale, tra competenze e abilità debbano nella logica interna e negli sviluppi, farsi complementare, tenendo sempre conto dell'equilibrio e della priorità del rispetto dell'umano al fine di salvaguardarne i diritti fondamentali.

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

L'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, è da considerarsi un dei tanti aspetti fondamentali per l'organizzazione di scenari ambientali e politici. Tale aspetti debbono delinearsi in maniera determinativa al fine di garantire i diritti fondamentali dell'uomo, nel rispetto della sua identità.

La questione della custodia dell'identità umana non è puramente biologica se è vero che la cultura fa parte dell'essere umano. Proprio l'incompletezza biologica dell'essere umano implica che l'aspetto culturale sia parte costitutiva dell'identità umana. Come si sa, l'uomo è un animale culturale, appartiene alla natura umana la caratteristica di formulare giudizi di valore, di partecipare ad orizzonti di valore che sono in qualche modo comuni all'interno di specifici contesti culturali, di sentirsi obbligato a rispettare i valori e a proporseli come fini dell'azione. Il perfezionismo biologico tende ad affrancare dai condizionamenti della cultura e dall'incontrollabile varietà delle sue forme. Per i difetti dell'essere umano a cui le biotecnologie si propongono di rimediare.

L'ampliamento di capacità e competenze unite ad un atteggiamento propositivo riguardo le fragilità di diverse categorie, deve risultare essenziale per affrontare le sfide socio-ambientali e politiche del presente e del futuro.
Quali: lo sviluppo umano e sociale, la prevenzione e la progettazione di sistemi antifragili, la preparazione e la partecipazione attiva della comunità, le politiche sanitarie. Questi sono solo alcuni aspetti per migliorare l'adattabilità delle comunità, attraverso la nostra capacità di affrontare, resistere, riorganizzare in maniera positiva la nostra vita.

Nella concezione del post-umano, è contraddistinto il concetto di eliminazione dei gradi dell'essere. Nell'ecosistema che si sta predisponendo, in questo passaggio

10

da biosfera a infosfera l'umanità dell'uomo è messa a repentaglio e a mano a mano si perde... sfogando e sconfinando nel virtuale. Da ciò si deduce che non ci sarà più gerarchia. Ma, se eliminiamo i gradi dell'essere, neghiamo anche i gradi del bene di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano. Con l'infosfera come ambito del Life siamo giunti, alla *"quarta rivoluzione"* **(Luciano Floridi, La quarta rivoluzione Come l'infosfera sta trasformando il mondo). L'essere sociale ossia "l'uomo come social web", manderebbe in congedo la dicotomia tra vita reale e vita digitale.**

Si sta concretizzando uno scenario in cui la nostra vita si trasforma in una fluida transitività tra esperienze online ed esperienze offline, senza maggiore o minore autenticità dell'una rispetto all'altra e non ci sarebbe motivo di ritenere che ciò che avviene online sia meno vero di ciò che avviene offline.

Questo farsi avatar del nostro "Sé" del nostro esserci, prende forma come richiesta. Prendendo atto che, con la quarta rivoluzione della modernità, quella del digitale e dell'AI, abbiamo perso l'ultima centralità che c'era rimasta.

Il termine avatar cioè letteralmente "discesa", incarna questo transito del virtuale nel reale, contrassegnando la fusione intima delle due nature reale e virtuale che verrebbe a farsi concreta sostanza nell'entità umana nell'onlife.

A tal proposito, è imprescindibile un'organizzazione unificata che coinvolga: l'alfabetizzazione, l'educazione, la formazione e l'aggiornamento continuo. Oltre a politiche sociali, culturali e ambientali che investano con criterio nel supporto concreto, reale e affidabile, dell'innovazione tecnologica. Il tutto da attuarsi con la compartecipazione democratica e la programmazione preventiva, diretta a impedire il verificarsi o il diffondersi di prospettive non desiderate nei vari ambiti esistenziali.

11 *Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?*

Sottolineerei l'importanza che l'intelligenza artificiale si debba ispirare eticamente alla visione umano-centrica nel rapporto *"uomo macchina"*. In una visione che riconosca alcune dimensioni antropologiche insostituibili e non simulabili quali l'autoconsapevolezza, la libertà e la relazionalità interpersonale mantenendo il più possibile la sinergia complementare tra *"uomo e macchina"*, **tramite un'intelligenza artificiale spiegabile, tracciabile trasparente e inclusiva.**

Una considerazione particolare, riguardo a una cultura della responsabilità e della trasparenza, riguarda la questione etica, relativamente al ruolo della tecnologia nella società e a come **le decisioni prese in riferimento ai sistemi di intelligenza artificiale dovrebbero essere guidate da considerazioni morali**.
Non da meno la presenza indispensabile della supervisione inerenti alle tecniche di apprendimento e rinforzo, considerando che la loro disposizione basilare presume un orizzontalità per cui non vi è diversificazione tra quanto viene generato sugli stessi argomenti, da potenziali esperti, meno esperti, o totalmente inesperti. Da qui il porre al centro dei criteri da adottare per lo sviluppo inclusivo, etico e sostenibile, proponendo azioni basate sul criterio della intersezione tra innovazione, sostenibilità ed etica.

Una parentesi e un'analisi approfondita, merita, con riferimento al nuovo *"verbo"* di Zuckerberg, come da più persone è stato definito. Il rapporto tra comunità e community, se riflettiamo accuratamente... individuiamo una differenza sostanziale tra le due.

La comunità ha una propria identità, valori e obiettivi, che possono essere in conflitto con quelli degli individui all'interno di essa. Mentre in moltissimi casi, nella community si entra facilmente con un click, che ha dato il lá con il metaverso al nuovo Vangelo di Zuckerberg. Un Vangelo, nel quale il trascendente oggi ha a disposizione, grazie al digitale e all'AI, il tramite della transitività tra i due mondi: mondo reale e mondo virtuale.

L'apriti sesamo della caverna (definita da più autorialità) in cui inghiottire, nascondendo in molti casi, condizioni e circostanze come: il rinnovarsi delle comunità perdute, la solitudine di massa, lo spaesamento degli sradicati dalle comunità e dalle culture tradizionali e non ultima dalla globalizzazione.

Partendo da un quadro di analisi del contemporaneo nel quale la fiducia nei confronti delle istituzioni, sia politiche sia pubbliche, sia economiche, va declinando per una pluralità di ragioni, tra cui l'aumento endemico della corruzione, il mercato globale e conquistato sempre più da imprese e organizzazioni che chiedono ai loro clienti e utenti prove di fiducia, mai viste in passato. Stiamo pian piano assistendo a un massiccio trasferimento di fiducia sociale, che abbandonata la fiducia nelle istituzioni, si rivolge alla tecnologia. **È importante capire come la digitalizzazione della nostra vita stia riuscendo a modificare anche il modo di percepirla,** ci sono due aspetti che vanno analizzati attentamente. Il primo riguarda come accennato sopra alla questione della fiducia: **può l'intelligenza artificiale creare la fiducia che è necessaria per il corretto funzionamento delle nostre economie di mercato?** Il secondo riguarda il problema della responsabilità, di cosa significhi essere responsabili nell'era della digitalizzazione. Sono le macchine agenti morali e dunque responsabili? **Saranno gli algoritmi a governarci in quei casi in cui le persone non saranno in grado di comprendere appieno le questioni sulle quali debbano esprimere valutazioni? Si può arrivare a dimostrare che la coscienza non è un ente esclusivamente umano?**

Si va parlando di coscienza artificiale con una insistenza crescente, l'obiettivo non è tanto commerciale o finanziario: é politico e in un certo senso religioso e ciò nel senso che il progetto ambisce a trasformare, non tanto a migliorare, il nostro modo di vivere oltre che i nostri valori di riferimento. **Il transumanesimo e l'esaltazione di un corpo e di un cervello umani aumentati, arricchiti cioè dall'intelligenza artificiale, il quale utilizzo consentirebbe di separare la mente dal corpo e quindi di affermare che il nostro cervello per funzionare non avrebbe necessità di avere un corpo.** È imprescindibile chiederci e stabilire se esistono limiti che l'intelligenza artificiale non può oltrepassare.

Tra questi inscindibilmente condizioni e concetti come: la responsabilità, la libertà, e l'amore. **Di fronte a una sfida così radicale cresce l'esigenza di disegnare un quadro regolatorio che, senza porre eccessivi e ingiustificati freni all'innovazione e alla ricerca, persegua però in modo adeguato la tutela dei diritti fondamentali e sappia garantire uno sviluppo realmente finalizzato al bene dell'umanità.**
Contribuendo all'armonizzazione tra tecnologie e principi etici di riferimento del bene delle diverse comunità e della società complessiva.

$-a^2\sin^2 t}\,\frac{a^2}{4}a^2\,dt;\ \int(3x+$
$6x^2+2\sqrt{10}xy$

Per approfondire alcuni concetti e tematiche, reputo di notevole rilevanza le seguenti pubblicazioni:

- Martin Heidegger, Adriano Fabbris (curatore). Filosofia e Cibernetica, ETS 1988
- Michele Farisco, Uomo,natura,tecnica. Il modello il postumanistico Zikkurat 2009
- Martha C. Nussbaum, L'intelligenza delle emozioni Il Mulino 2009
- Francesco Viola, Umano e post-umano: la questione dell'identità 2010
- Paolo Benati, The Cyborg: corpo e corporeità nell'epoca del post-umano Citta della 2012
- Giovanni Leghissa, Postumani per scelta. Verso un'ecosofia dei collettivi Mimesis 2015
- Dominique Cardon, COSA SOGNANO GLI ALGORITMI. Le nostre vite al tempo dei big data, Mondadori Milano 2016
- Remo Bodei, Limite, Il Mulino 2016
- Zygmunt Bauman, Retropia, Laterza 2017
- Luciano Floridi, La quarta rivoluzione Come l'infosfera sta trasformando il mondo Raffaello Cortina Edizioni 2017
- Rachel Botsman, Di chi possiamo fidarci? Come la tecnologia ci ha uniti e perché potrebbe dividerci Hoepli 2017
- Luciano Floridi, Etica dell'Intelligenza Artificiale. Sviluppi, opportunità e sfide. Raffaello Cortina Edizioni 2022

Alla prossima
Enrico Pusceddu

ELABORAZIONE DIGITALE **ALESSIA RUSSOLILLO**

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Lucio Zanca

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Sono un curioso professionista che lavora come manager, consulente e autore. La mia esperienza abbraccia team working multi-generazionale, leadership, intelligenza relazionale, job placement per giovani e career mentoring. Aiuto le diverse generazioni a collaborare, supporto i giovani nel progettare il loro futuro e facilito il dialogo tra giovani e mondo del lavoro. La mia missione è sviluppare leader moderni pronti per un contesto professionale in continua evoluzione. Ho lavorato per oltre 20 anni come Direttore Generale nelle principali squadre di basket di serie A, vivendo una carriera rock & roll, dinamica e aperta al cambiamento. Non mi lego alle situazioni e ai ruoli, le mie vere ancore sono le persone che stimo e i progetti che mi appassionano. Ad un certo punto, ho sentito il bisogno di creare un mio progetto dedicato allo sviluppo delle risorse umane. Sono orgoglioso di aver esplorato molte strade restando sempre fedele a me stesso.

2 *Cosa ne pensa, da un suo personale punto di vista, dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?*

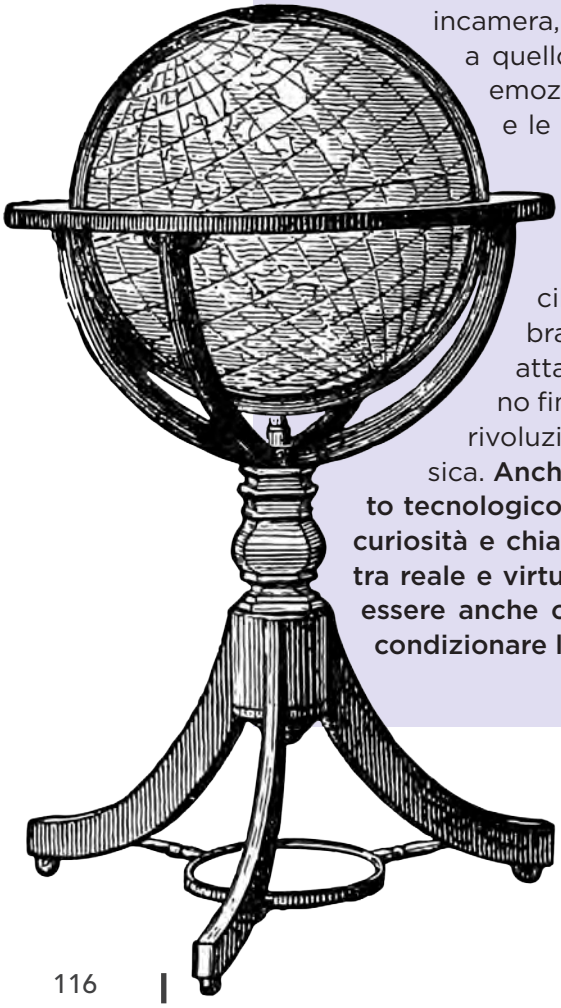
Il rapporto tra intelligenza umana e intelligenza artificiale mi incuriosisce molto, soprattutto per l'impatto sui sentimenti e le emozioni. Questi aspetti sono intimi, soggettivi e fluttuanti, impossibili da riprodurre con purezza e credibilità da una IA come ChatGPT. Sentimenti ed emozioni arricchiscono la nostra vita rendendola spirituale, esclusiva, completa, e non sono delegabili alla tecnologia.
Per questo invito i giovani a vivere appieno le relazioni quotidiane, perché è lì che si trovano le sfumature evolutive per la loro realizzazione. L'IA può supportare, ma non sostituire l'intelligenza umana.

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

L'essere umano è influenzabile emotivamente quando è alla ricerca di risposte ai propri bisogni. Le nuove esperienze, anche quelle complesse e pericolose come un'avventura nel wild africano, possono essere istruttive, ma richiedono sempre molta preparazione e coscienza. È stato ampiamente dimostrato che troppe influenze virtuali rallentano l'evoluzione consapevole, alterano lo stato emotivo e cambiano le capacità di pensiero. È cruciale essere consapevoli dei rischi di affidarsi all'AI senza riserve, valutando se essa ci mette al centro o ci relega ai margini. **Solo con un alto grado di consapevolezza manterremo il controllo dei nostri pensieri, oscillanti tra razionalità ed emotività.**
Credo che in questo secolo si stia fromando un nuovo essere umano e, chissà, magari fra 300 anni si parlerà di "*homo electronicus***", caratterizzato da nuovi modelli di pensiero, abitudini e bisogni.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?



Il cervello consuma il 20% della nostra energia, elabora circa 75.000 pensieri al giorno con l'attività di 86 miliardi di neuroni. Il cervello incamera, la mente elabora. Tutto è biologicamente collegato a quello che viviamo. I pensieri prendono forma e le nostre emozioni viaggiano. La relazione con l'intelligenza artificiale e le immersioni virtuali è solo agli inizi e va compresa per evitarne un uso sconsiderato.

Molte innovazioni passate, come ad esempio il Walkman, hanno sollevato timori per la socialità, ma il rischio era per chi ne faceva un uso inconsapevole. Difficile trovare chi, negli anni '80, non abbia mai ascoltato un brano rock o dance indossando quelle cuffiette con jack attaccate alle orecchie, correndo o passeggiando. Qualcuno finì ad ascoltare musica in solitaria, ma il Walkman fu una rivoluzione positiva nel rapporto tra l'essere umano e la musica. **Anche oggi, con AI e VR, esistono rischi di intrappolamento tecnologico. Affrontare queste innovazioni richiede competenza, curiosità e chiarezze sui propri obiettivi. Ai ragazzi dico di mediare tra reale e virtuale, di vedere l'AI come strumento di crescita, ma di essere anche consapevoli delle sue zone d'ombra perché possono condizionare la loro relazione con il mondo.**

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

I nuovi linguaggi e le molteplici correnti di pensiero stanno ridisegnando il sapere nei contesti culturali, portandoci a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento.
La questione è complessa, ma evidente: **i linguaggi, sia verbali che simbolici, visivi, digitali e corporei, stanno ampliando le nostre capacità di espressione**. I giovani nati intorno al 2010 hanno abitudini di vita diverse rispetto a quelli di pochi anni prima, influenzate dalle piattaforme di comunicazione globale. I paradigmi tradizionali sono sfidati da approcci veloci, interdisciplinari e integrati che complicano la comprensione delle sfumature. L'impatto sui contesti culturali ed educativi è significativo, ma difficile da prevedere. I nuovi modelli sono attraenti per la loro inclusività e flessibilità, ma possono anche essere insidiosi. L'integrazione delle tecnologie digitali nell'educazione permette un apprendimento personalizzato, ma è fondamentale mantenere il focus su un equilibrio tra mondo reale e virtuale.
Il futuro sarà disegnato da chi saprà gestire questa contaminazione, utilizzando i linguaggi con senso critico e consapevolezza, con capacità di apprendere e adattarsi, mantenendo un acuto spirito valutativo nell'affrontare i cambiamenti culturali in corso.
Jean Piaget sosteneva che il compito principale nell'educazione è insegnare ai giovani a essere critici e riflessivi, perché solo così possono affrontare i cambiamenti culturali e l'utilizzo di nuove tecnologie con intelligenza e sentimento innovativo.

L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

6

È fondamentale partire da una visione strategica per un'educazione integrata e interdisciplinare. All'estero, molti curriculum scolastici hanno già integrato AI e VR fin dai primi anni di istruzione con laboratori pratici, progetti di gruppo e moduli teorico/funzionali che insegnano i fondamentali di queste tecnologie. Mi piace l'idea di un approccio interdisciplinare che combini più aree, dalle scienze alla tecnologia, ma anche arte, matematica e lettere. Questo approccio moderno aiuterebbe gli studenti a comprendere le applicazioni di AI e VR nei vari campi e a sviluppare competenze di vita fondamentali per la crescita personale. Tuttavia, **un problema cruciale resta l'equità nell'accesso,** ovvero riuscire a garantire infrastrutture adeguate al sostegno di un'esperienza immersiva. Un esempio italiano di eccellenza è il Liceo Majorana di Brindisi, che ha saputo integrare la didattica tradizionale con nuove modalità tecnologiche, mantenendo l'attenzione su sentimenti, relazioni ed emozioni. In diversi paesi del nord Europa, esistono delle reti di supporto digitali che diffondono le best practices, stimolando la condivisione tra docenti e istituti. **È indispensabile instaurare tavoli di confronto continuativi tra tutte le componenti coinvolte, giovani inclusi, per discutere dei benefici e dei rischi, come alienazione e isolamento.** Lorenzo Jovanotti dice: *"Di fronte a un mondo che cambia, l'unica cosa da fare è cambiare insieme a lui".*

L'immersione in AI e VR offre opportunità senza precedenti. **Educare le nuove generazioni a un utilizzo etico, cosciente e rispettoso sarà cruciale per sfruttare il potenziale di queste tecnologie, preparando a un futuro umano, tecnologico e interconnesso.**

7

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

Il making of, integrando diverse tecnologie, influenzerà fortemente gli scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi, ridefinendo il rapporto tra competenze e abilità, e ciò che è necessario per competere professionalmente nel mondo moderno. **Sia i giovani che i meno giovani dovranno innovare la propria preparazione tecnica e padroneggiare competenze digitali avanzate,** essenziali non solo per l'uso delle tecnologie esistenti, ma anche per la creazione di nuove applicazioni. Il making of è il metodo migliore per una comprensione pratica, poiché i giovani diventano creatori e sviluppatori di conoscenze più profonde, dalla ideazione alla progettazione. Immagino ragazzi e ragazze che studiano e lavorano insieme in spazi virtuali, sviluppando abilità di comunicazione interculturale e imparando a lavorare in squadra attraverso ambienti digitali. Come sosteneva il filosofo pop Franco Bolelli: *"La comunicazione interculturale non è un optional, è la via per vivere e lavorare con persone di tutto il mondo."* L'approccio hands-on rende l'apprendimento coinvolgente e duraturo. **Le nuove generazioni, pur essendo naturalmente contemporanee, dovranno prepararsi a questi scenari partecipando ad esperienze individuali e di gruppo. Competere in un mondo che cambia richiede competenze tecniche e digitali, ma anche un serio impegno nel diventare creatori attivi nel processo educativo.**

8

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio-ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

Io credo che per una corretta pianificazione degli scenari socio-ambientali e politici, sia fondamentale accrescere le capacità cruciali per muoversi in ambienti completamente nuovi e sviluppare dei comportamenti antifragili.

Le imprevedibili evoluzioni dei media mondi devono essere affrontate con un atteggiamento di adattabilità e resilienza, trasformando gli shock in opportunità di crescita. Fei-Fei Li, Co-Direttrice del Stanford Human-Centered AI Institute, afferma: *"Non dobbiamo temere l'intelligenza artificiale, ma imparare a convivere con essa. Il suo potenziale di cambiamento è immenso, e con una guida etica possiamo utilizzarla per migliorare il mondo."*

Questo sottolinea l'importanza di una guida etica e la capacità di adattarsi a contesti complessi e mutevoli. Questo è essenziale per garantire a chiunque i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali, per sostenere i fondamentali allo sviluppo della persona e proteggere le risorse per il futuro.

La vera scommessa dell'AI e della VR non è nella loro capacità di trasformare le nostre potenzialità con l'utilizzo di nuova tecnologia, ma nel loro potenziale di ridefinire, proteggere, comprendere e interagire con il mondo.

Quali linee guida etiche pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?

9

Dal mio punto di vista, **promuovere una cultura di responsabilità e trasparenza nell'AI significa diffondere la comprensione del funzionamento degli algoritmi, rendendo le loro funzioni, utilizzi e risposte facilmente comprensibili.** Ad esempio, se l'AI viene utilizzata per decisioni aziendali o per il recruiting del personale, chi sarà il responsabile delle decisioni prese dall'AI? I meccanismi di monitoraggio saranno cruciali per stabilire la credibilità e la responsabilità. **L'uomo deve rimanere al centro del processo, con la possibilità concreta di controllare, innescare e correggere le attività delle AI. Responsabilità e trasparenza significano anche tutela contro le discriminazioni, per garantire equità e proteggere i dati sensibili e personali.** Consideriamo ad esempio il successo di ChatGPT, che ha raggiunto 100 milioni di utenti nei soli primi due mesi, mentre Instagram ne ha impiegati due anni e Facebook e Twitter cinque. Questo fenomeno straordinario continuerà a crescere e per generare fiducia, assicurando uno sviluppo e utilizzo trasparente, serviranno delle regole per il rispetto delle implicazioni etiche. L'uso pervasivo può portare ad applicazioni in campi non necessari e ampliare le aree di controllo dei grandi player, creando delle abitudini che condizioneranno le nostre azioni quotidiane. Una volta abituati tutti ad un uso frequente, che conseguenza si avrebbero se i proprietari dei servizi decidessero improvvisamente di interromperli? Inoltre, tutte le forme di AI, a causa della necessità di grande potenza di calcolo e della gestione di dati complessi, consumano molta energia e di conseguenza contribuiscono all'inquinamento del pianeta. **È importante perciò considerare le conseguenze di un utilizzo massivo sulle risorse energetiche e i materiali da preservare. Investire in progetti di educazione all'utilizzo dell'AI è cruciale per salvaguardare i pilastri dell'esistenza umana, promuovendo una cultura della responsabilità e della trasparenza che garantisca un futuro sostenibile soprattutto alle nuove generazioni.**

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Luciano Fabale

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Sono in primis un cittadino che ha a cuore i diritti di cittadinanza universali. Inoltre, svolgo la professione dell'insegnante, che mi permette di confrontarmi con le nuove generazioni, di comprenderne i bisogni e le esigenze sociali, e questo mi dà la possibilità di rivedere continuamente il mio punto di vista. L'insegnante deve saper integrare le preoccupazioni sociali e ambientali nello svolgimento della propria attivitàà e nei rapporti con gli allievi. Ed è un lavoro che, grazie alle interazioni e sinergie a cui espone, fra esigenze, valori, linguaggi, prospettive che si affermano in ambiti socioculturali diversi (famiglia, universitàà, associazioni, mass media) permette di cogliere i cambiamenti sociali molto prima di altre professioni, e questo è un grande privilegio.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

L'educazione ai sentimenti e alle emozioni rappresenta un elemento fondamentale nello sviluppo umano, poiché queste competenze influiscono significativamente sul benessere individuale, sulle relazioni interpersonali e sulla capacità di gestire le complessità sociali. Non c'è dubbio, che la diffusione dell'intelligenza artificiale, possa far nascere nuove dinamiche e sfide in questo ambito.
Personalmente, ritengo che nonostante l'intelligenza artificiale possa essere programmata per seguire principi etici e mostrare comportamenti empatici, nei fatti non potrà mai possedere un'autentica esperienza emotiva. Le macchine possono essere programmate per riconoscere e rispondere alle emozioni umane tramite l'analisi del linguaggio naturale, delle espressioni facciali e di altri segnali, ma questa è una "comprensione" che si basa su modelli statistici, algoritmi progettati per simularla, non su un'esperienza emotiva vissuta nella vita reale. Pertanto, la qualità e la genuinità delle interazioni emotive tra esseri umani e intelligenza artificiale non può che essere limitata. **Ciò non toglie che l'interazione con l'intelligenza artificiale offre nuove opportunità nell'ambito dell'educazione emotiva.** Ad esempio, i chatbot terapeutici (software che simulano ed elaborano le conversazioni umane scritte o parlate) e le app di salute mentale possono effettivamente fornire supporto emotivo e insegnare metodi e strategie per la gestione dello stress. Tuttavia, è fondamentale che tali strumenti vengano considerati complementi e non sostituti delle interazioni umane, che rimangono fondamentali per lo sviluppo di una vera intelligenza emotiva.
Bisogna fare attenzione che l'intelligenza emotiva delle persone non venga messa a rischio da un'eccessiva dipendenza dalla tecnologia.
Un uso eccessivo della tecnologia più far emergere questioni etiche, in quanto riduce la qualità delle relazioni umane dirette e di conseguenza limita la capacità delle persone di sviluppare empatia e comprensione reciproca. Quindi, **è fondamentale che le persone vengano educate a riconoscere i limiti dell'intelligenza artificiale, a comprendere la natura delle interazioni uomo-macchina e a sviluppare competenze emotive che valorizzino le relazioni umane.** È essenziale che gli insegnanti, gli educatori, i ricercatori e gli sviluppatori di intelligenza artificiale collaborino per creare strumenti che rispettino e valorizzino l'esperienza emotiva umana, senza sostituirla o sminuirla.

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Le realtà digitali, come la realtà aumentata, la realtà virtuale e i social media, sono sempre più presenti e integrate nella nostra vita. La convivenza tra realtà tradizionali e realtà digitali richiede un equilibrio tra razionalità ed emotività.
Non c'è dubbio che le tecnologie digitali arricchiscono l'esperienza umana offrendo nuove forme di espressione e apprendimento. Nel mondo della scuola è stato ampiamente sperimentato che le piattaforme educative migliorano l'apprendimento tradizionale, così come i social media ampliano le reti sociali. Ma **è fondamentale che si comprenda che queste tecnologie hanno lo scopo di migliorare la qualità della vita reale e non di sostituirla.** Muoversi in queste realtà richiede competenze sia digitali che emotive. Le persone devono essere educate all'utilizzo degli strumenti digitali, perché non esistono *"nativi digitali"*.
È vero che si può essere abili a gestire un determinato strumento o un'interfaccia perché se ne ha familiarità sin dalla nascita, ma essere critici verso le informazioni e abili nel gestire le dinamiche emotive online richiede un'educazione specifica.
Fornire queste competenze critiche, in particolare ai giovani, è un compito che spetta sia alla scuola che alla famiglia, perché rientrano tra le competenze di cittadinanza fondamentali per favorire il benessere emotivo. Non è un caso che i legislatori dei paesi tecnologicamente avanzati si stiano ponendo la questione di dover normare l'uso dell'intelligenza artificiale e di sanzionare penalmente le pratiche online pericolose come la diffusione di fakenews e il cyberbullismo.
È indubbio che le realtà digitali offrono alla società nuove opportunità e nuovi spazi per la creatività e l'innovazione, stimolando crescita culturale ed economica. Ma le interazioni digitali spesso mancano di autenticità rispetto alle interazioni visive, quindi diventa importante incentivare connessioni online genuine impostate sulla trasparenza. **Con un'integrazione attenta e bilanciata, è possibile massimizzare i benefici delle tecnologie digitali mantenendo l'importanza delle interazioni umane autentiche e del benessere mentale. Basta trovare il giusto equilibrio che valorizzi sia la razionalità che l'emotività.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

La pervasività delle relazioni virtuali e l'immersività delle tecnologie digitali pongono sfide significative nel mantenere un equilibrio tra il mondo reale e quello virtuale. Come già detto, **ritengo necessario promuovere programmi di educazione digitale, affinché le persone possano acquisire una maggiore consapevolezza sull'uso delle tecnologie digitali per mantenere il giusto equilibrio tra mondo reale e mondo virtuale. Questi programmi dovrebbero trattare temi come la gestione del tempo online, la sicurezza, l'etica digitale e la privacy.** Bisogna sensibilizzare le persone sugli effetti fisici e psicologici conseguenti all'uso eccessivo della tecnologia, come: isolamento sociale, dipendenza e perdita di contatto con la realtà. Molti genitori impongono ai propri figli limiti di tempo per l'uso dei dispositivi digitali, e questa è una buona abitudine che deve riguardare anche gli adulti. Tutti, dobbiamo imparare a disciplinarci, a controllare il tempo che trascorriamo sugli strumenti digitali, sul web e online. Già alcune leggi di tutela della salute sul lavoro impongono ai lavoratori di fare pause regolari dai monitor per far vagare lo sguardo verso l'orizzonte e interagire con le persone intorno.
Dobbiamo imparare ad allontanarci dalla tecnologia anche fuori dal lavoro.
Designare spazi e tempi della giornata in cui l'uso di dispositivi digitali è vietato, come durante i pasti, in camera da letto o durante attività sociali e ricreative.
Promuovere attività come la lettura, lo sport, l'arte e altre forme di intrattenimento che non coinvolgono la tecnologia. Favorire e valorizzare le relazioni faccia a faccia. Organizzare incontri e attività sociali che promuovano l'interazione diretta tra le persone e utilizzare la tecnologia per favorire gli incontri reali piuttosto che sostituirli. Usare i social media per organizzare eventi dal vivo e mantenere i contatti con amici e familiari lontani.Inoltre, è necessario offrire supporto e consulenza a chi sente di avere una dipendenza dalla tecnologia, un po' come si fa con chi soffre di ludopatia. Infine, promuovere un uso etico e sostenibile della tecnologia per favorire la creazione di una cultura della sostenibilità digitale che sia di supporto al benessere individuale e collettivo.

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Le realtà digitali, come la realtà aumentata, la realtà virtuale e i social media, sono sempre più presenti e integrate nella nostra vita. La convivenza tra realtà tradizionali e realtà digitali richiede un equilibrio tra razionalità ed emotività.
Non c'è dubbio che le tecnologie digitali arricchiscono l'esperienza umana offrendo nuove forme di espressione e apprendimento. Nel mondo della scuola è stato ampiamente sperimentato che le piattaforme educative migliorano l'apprendimento tradizionale, così come i social media ampliano le reti sociali. Ma **è fondamentale che si comprenda che queste tecnologie hanno lo scopo di migliorare la qualità della vita reale e non di sostituirla.** Muoversi in queste realtà richiede competenze sia digitali che emotive. Le persone devono essere educate all'utilizzo degli strumenti digitali, perché non esistono *"nativi digitali"*.
È vero che si può essere abili a gestire un determinato strumento o un'interfaccia perché se ne ha familiarità sin dalla nascita, ma essere critici verso le informazioni e abili nel gestire le dinamiche emotive online richiede un'educazione specifica.
Fornire queste competenze critiche, in particolare ai giovani, è un compito che spetta sia alla scuola che alla famiglia, perché rientrano tra le competenze di cittadinanza fondamentali per favorire il benessere emotivo. Non è un caso che i legislatori dei paesi tecnologicamente avanzati si stiano ponendo la questione di dover normare l'uso dell'intelligenza artificiale e di sanzionare penalmente le pratiche online pericolose come la diffusione di fakenews e il cyberbullismo.
È indubbio che le realtà digitali offrono alla società nuove opportunità e nuovi spazi per la creatività e l'innovazione, stimolando crescita culturale ed economica. Ma le interazioni digitali spesso mancano di autenticità rispetto alle interazioni visive, quindi diventa importante incentivare connessioni online genuine impostate sulla trasparenza. **Con un'integrazione attenta e bilanciata, è possibile massimizzare i benefici delle tecnologie digitali mantenendo l'importanza delle interazioni umane autentiche e del benessere mentale. Basta trovare il giusto equilibrio che valorizzi sia la razionalità che l'emotività.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

La pervasività delle relazioni virtuali e l'immersività delle tecnologie digitali pongono sfide significative nel mantenere un equilibrio tra il mondo reale e quello virtuale. Come già detto, **ritengo necessario promuovere programmi di educazione digitale, affinché le persone possano acquisire una maggiore consapevolezza sull'uso delle tecnologie digitali per mantenere il giusto equilibrio tra mondo reale e mondo virtuale. Questi programmi dovrebbero trattare temi come la gestione del tempo online, la sicurezza, l'etica digitale e la privacy.** Bisogna sensibilizzare le persone sugli effetti fisici e psicologici conseguenti all'uso eccessivo della tecnologia, come: isolamento sociale, dipendenza e perdita di contatto con la realtà. Molti genitori impongono ai propri figli limiti di tempo per l'uso dei dispositivi digitali, e questa è una buona abitudine che deve riguardare anche gli adulti. Tutti, dobbiamo imparare a disciplinarci, a controllare il tempo che trascorriamo sugli strumenti digitali, sul web e online. Già alcune leggi di tutela della salute sul lavoro impongono ai lavoratori di fare pause regolari dai monitor per far vagare lo sguardo verso l'orizzonte e interagire con le persone intorno.
Dobbiamo imparare ad allontanarci dalla tecnologia anche fuori dal lavoro.
Designare spazi e tempi della giornata in cui l'uso di dispositivi digitali è vietato, come durante i pasti, in camera da letto o durante attività sociali e ricreative.
Promuovere attività come la lettura, lo sport, l'arte e altre forme di intrattenimento che non coinvolgono la tecnologia. Favorire e valorizzare le relazioni faccia a faccia. Organizzare incontri e attività sociali che promuovano l'interazione diretta tra le persone e utilizzare la tecnologia per favorire gli incontri reali piuttosto che sostituirli. Usare i social media per organizzare eventi dal vivo e mantenere i contatti con amici e familiari lontani.Inoltre, è necessario offrire supporto e consulenza a chi sente di avere una dipendenza dalla tecnologia, un po' come si fa con chi soffre di ludopatia. Infine, promuovere un uso etico e sostenibile della tecnologia per favorire la creazione di una cultura della sostenibilità digitale che sia di supporto al benessere individuale e collettivo.

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

I nuovi linguaggi e le diverse correnti di pensiero stanno trasformando il modo in cui apprendiamo, comunichiamo e comprendiamo il mondo. Questa trasformazione si riflette nei diversi ambiti dell'educazione, della cultura, della tecnologia, e della società nel suo insieme.
Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e l'intelligenza artificiale hanno radicalmente cambiato il modo in cui accediamo e condividiamo il sapere. Non solo sono diventati nuovi strumenti per accedere alla conoscenza, ma **hanno contribuito anche alla nascita di nuovi modi di pensare e risolvere problemi.**
Il nostro mondo diventa sempre più complesso e le sfide che ci propone richiedono approcci interdisciplinari che combinano saperi di discipline diverse. Un progettista non deve avere competenze solo nel suo specifico settore, ma deve essere in grado di far interagire il proprio progetto con altri moduli progettati in altri settori disciplinari. Questo approccio promuove una progettazione fluida, organica, più olistica e integrata del sapere. **Il postmodernismo, la globalizzazione, il pluralismo culturale e l'interconnessione hanno favorito un'interazione più intensa tra diverse culture**, e questo ha messo in discussione il pensiero unico e le narrazioni universali in favore di una molteplicità di prospettive e interpretazioni. Ovviamente questo arricchimento culturale ha innescato anche tensioni e conflitti identitari.
Sta ai sistemi educativi dirimere questi conflitti. Essi stessi devono evolvere per adattarsi a questi cambiamenti, integrando le nuove tecnologie e sviluppando nuovi metodi didattici. **L'apprendimento basato sulla progettualità, il pensiero critico e le competenze digitali è nell'educazione contemporanea la chiave per affrontare le esigenze di un mondo sempre più fluido e interconnesso.**

L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

6

Vista l'importanza che le nuove tecnologie hanno per il futuro delle nostre società è abbastanza palese che la scuola debba includere nei curricula scolastici metodologie trasversali della cultura digitale per consentire di apprendere l'uso critico della tecnologia e della rete come l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale. Corsi di coding (programmazione informatica), robotica e realtà virtuale oltre a fornire competenze digitali essenziali sono utili per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale, le abilità di problem solving e di lavoro di squadra. Altra questione molto importante è la necessità di rendere queste tecnologie accessibili a tutti gli studenti indipendentemente dal loro background socio-economico. Bisogna offrire risorse e guide online per i genitori, spiegando l'uso delle tecnologie immersive, e suggerimenti per attività educative a casa. Promuovere nei ragazzi lo sviluppo delle competenze di analisi e discernimento insegnandogli a valutare criticamente le informazioni e i contenuti generati dall'intelligenza artificiale. Importante inoltre è stabilire collaborazioni tra le scuole e aziende leader in questi settori tecnologici, per poter accedere a risorse, know-how e supporto tecnico in modo di poter acquisire agli studenti quel complesso di cognizioni ed esperienze per il corretto impiego di una tecnologia o anche, più semplicemente, di una macchina o di un impianto. Nella scuola bisogna promuovere progetti, che utilizzano l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale, coinvolgendo le diverse discipline; allestire e incoraggiare l'uso di laboratori creativi dove gli studenti possono esplorare liberamente, sperimentare e sviluppare progetti personali o di gruppo; implementare sistemi di monitoraggio per valutare l'efficacia delle tecnologie immersive nell'apprendimento, raccogliendo feedback da studenti e insegnanti per apportare miglioramenti continui.

L'approccio delle giovani generazioni a queste nuove tecnologie richiede una strategia integrata che coinvolga educatori, studenti, famiglie, e comunità tecnologica.
Solo promuovendo l'accessibilità, l'inclusività e la formazione continua, possiamo preparare le nuove generazioni a sfruttare al meglio queste tecnologie per il loro sviluppo educativo e personale.

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Le nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale possono incidere significativamente sull'inclusività. **Tecnologie come la realtà aumentata e la realtà virtuale permettono di creare ambienti di apprendimento immersivi e personalizzati, adattabili alle esigenze individuali, che consentono a persone con diverse abilità di partecipare pienamente, superando barriere fisiche e cognitive.** Gli studenti con disabilità possono beneficiare di lezioni virtuali che eliminano le barriere fisiche e adattano i contenuti alle loro necessità. Inoltre, l'uso di intelligenza artificiale può fornire supporto personalizzato, monitorando i progressi degli studenti e offrendo suggerimenti basati sul loro ritmo di apprendimento e sulle loro preferenze.

Nel mondo del lavoro, le tecnologie virtuali hanno già rivoluzionato il concetto di ufficio. Il lavoro remoto e gli spazi di lavoro virtuali permettono a persone con mobilità ridotta di accedere a opportunità professionali senza la necessità di spostarsi fisicamente. Le piattaforme di collaborazione virtuale possono anche adattarsi alle diverse esigenze dei lavoratori, offrendo strumenti di comunicazione e collaborazione che superano le barriere linguistiche e sensoriali. Questo porta a un ambiente di lavoro più inclusivo, dove le diversità vengono valorizzate e integrate. Musei e mostre possono offrire tour virtuali, permettendo a persone con difficoltà di accesso di esplorare collezioni e opere d'arte da qualsiasi luogo. Eventi sociali e culturali possono essere organizzati in ambienti virtuali, rendendo la partecipazione possibile anche per chi si trova lontano o ha limitazioni fisiche. È indubbio che queste tecnologie possono favorire l'accesso equo all'educazione, alla formazione professionale e alla partecipazione sociale, promuovendo una maggiore inclusività a livello globale. Ovviamente, affinché tutto questo diventi una realtà per tutti è fondamentale garantire che l'accesso a queste tecnologie sia equo, evitando che diventino privilegio di pochi.

Le istituzioni e le aziende devono lavorare per ridurre il digital divide, fornendo dispositivi e connessioni adeguate a tutti.

8

Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?

L'interazione tra differenti linguaggi comunicativi è uno dei fondamenti della nostra società. Il continuo sviluppo e arricchimento dei linguaggi sia in essere che in divenire è un'esigenza direttamente connessa con lo sviluppo delle società tecnologiche. Le persone hanno bisogno di fruire di esperienze di consumo dei contenuti sempre più fluide, ricche e immersive. La combinazione di elementi visivi, sonori, tattili e in alcuni casi anche olfattivi, può trasformare una semplice fruizione passiva di contenuti in un'esperienza attiva e coinvolgente, completamente immersiva. Un esempio di interazione fra differenti linguaggi sono i percorsi multisensoriali, che ormai sono una realtà in molti musei. Questi percorsi nascono proprio per facilitare le persone che non possono godere appieno della vista e dell'udito, e che grazie alla musica, ai colori e ai profumi, possono avere una percezione più completa della realtà che li circonda. Ma l'esperienza aumentata arricchisce la fruizione dell'opera anche a chi non ha problemi sensoriali. Ad esempio, poter sentire i profumi della tavolozza utilizzata da un pittore all'epoca in cui ha dipinto l'opera, ne permette la lettura con una maggiore ricchezza di dettagli, anche con punti di vista inaspettati. Da non sottovalutare inoltre, l'aspetto ludico e di maggiore gratificazione che ne deriva. Inoltre, combinare diversi linguaggi permette: di sfruttare al massimo le potenzialità di ciascun linguaggio, superando le limitazioni di una comunicazione unidimensionale; di catturare maggiormente l'attenzione del pubblico; di facilitare e migliorare la comprensione e la memorizzazione dei contenuti. Integrare linguaggi tradizionali con linguaggi innovativi significa anche innovare e sperimentare nuove forme espressive superando i confini convenzionali della comunicazione.

Questo processo di sperimentazione arricchisce il panorama comunicativo, stimola lo sviluppo di nuove tecnologie e strumenti che possono essere utilizzati nei settori dell'istruzione, dell'intrattenimento, del marketing.

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9

Le nuove modalità di approccio alla realtà, come il making of, stanno aprendo la strada a scenari educativi, formativi, espressivi e creativi inediti. Questi approcci innovativi, che combinano tecnologie come la realtà virtuale e aumentata, la stampa 3D e la robotica, stanno trasformando le nostre modalità creative, di apprendimento e comunicazione, rivoluzionando il concetto di competenze e abilità.
Il sistema educativo tradizionale è focalizzato sull'acquisizione di conoscenze teoriche e competenze tecniche specifiche. Ma, con l'introduzione di tecnologie immersive e interattive, l'apprendimento diventa più esperienziale e pratico. Gli studenti oggi interagiscono con modelli 3D di strutture complesse, partecipano a simulazioni realistiche in spazi virtuali, sviluppando competenze tecniche e abilità trasversali come il problem solving, il pensiero critico e la collaborazione.
Nel campo della creatività e dell'espressione, oggi abbiamo a disposizione strumenti potenti per esplorare nuove forme artistiche e narrative. La possibilità di prototipare rapidamente idee attraverso la stampa 3D o di creare mondi immersivi tramite la realtà virtuale amplia le opportunità creative. Grazie allo spazio virtuale, artisti e designer possono sperimentare, senza le tradizionali limitazioni fisiche, nuove estetiche e modalità di interazione. Questo ha portato a richiedere agli artisti contemporanei nuove competenze digitali che sono diventate importanti quanto la creatività e la visione artistica. Per poter essere cittadini attivi nelle società tecnologicamente più avanzate le competenze tecniche diventano competenze chiave; questo significa che **ogni persona dovrebbe possedere una conoscenza approfondita delle nuove tecnologie.**
Inoltre, le abilità trasversali diventano sempre più critiche: bisogna essere capaci di adattarsi rapidamente ai cambiamenti tecnologici, di lavorare in team interdisciplinari e di comunicare efficacemente in contesti digitali. In questo nuovo scenario lo sviluppo di una mentalità di apprendimento continuo diventa essenziale per rimanere rilevanti.

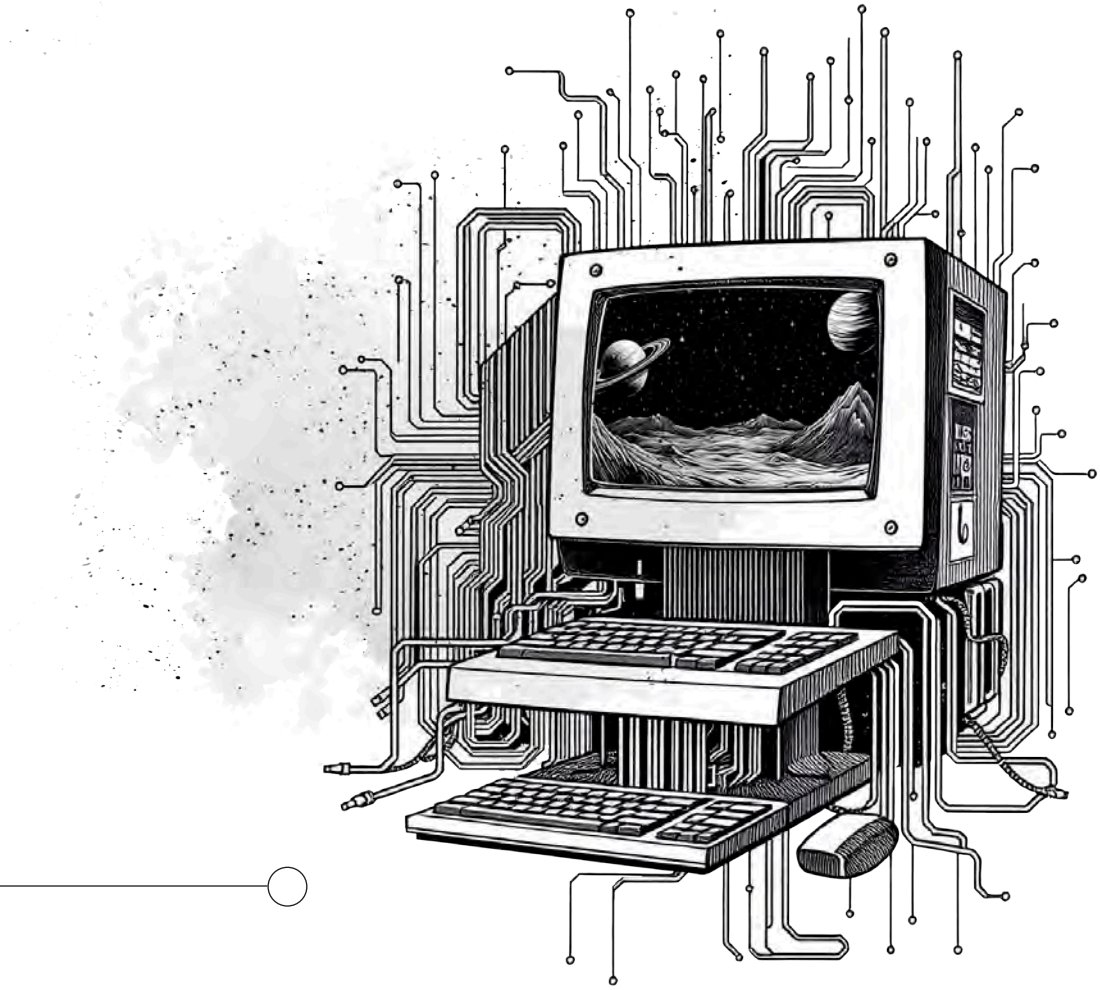
10

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

Garantire in ogni situazione l'accesso ai diritti fondamentali e ai servizi essenziali, come sanità, istruzione e infrastrutture, è una questione importante per tutti e richiede un approccio integrato che consideri le interconnessioni tra fattori sociali, economici e ambientali. Affinché questo sia sempre possibile, in maniera soddisfacente, risulta cruciale il *"principio di antifragilità"*, ovvero la capacità di adattarsi e prosperare di fronte alle avversità, in un contesto globale caratterizzato da cambiamenti rapidi e imprevedibili. Le comunità e le istituzioni devono essere in grado non solo di resistere agli shock, ma anche di emergere da essi più forti e più resilienti. Questo implica lo sviluppo di politiche e strategie che promuovano l'innovazione, la diversificazione economica, la coesione sociale, l'inclusività e la riduzione delle disuguaglianze.
Inoltre, l'accrescimento di capacità cruciali, come la competenza tecnica, la leadership e la partecipazione civica, sono essenziali per pianificazioni efficaci e per rafforzare la capacità delle comunità di affrontare le crisi, garantendo anche che i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano siano preservati e potenziati.
È imperativo promuovere la resilienza e l'antifragilità attraverso l'accrescimento di queste capacità cruciali. Una società che investe in queste aree sarà meglio preparata per il futuro e capace di trasformare le sfide in opportunità per un progresso sostenibile e inclusivo.

11 *Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?*

Che sia necessario promuovere una cultura della responsabilità e della trasparenza nell'ambito dell'intelligenza artificiale, stabilendo precise regole che garantiscano chi la utilizza, sia in maniera attiva che passiva, ne è prova il fatto che tutti i parlamenti del mondo stanno cominciando a normare la questione.
Per l'Europa il parlamento europeo ha varato il regolamento *«Artificial intelligence (AI) act»*[1] il 13 marzo 2024. **Questa legge senza dubbio contiene alcuni dei principi etici necessari a sostenere una cultura della responsabilità e della trasparenza in materia di intelligenza artificiale. Essa mira a tutelare i diritti fondamentali, la democrazia, lo Stato di diritto e la sostenibilità ambientale dai sistemi di intelligenza artificiale ad alto rischio, favorendo al contempo l'innovazione e assicurando un ruolo guida all'Europa nel settore.**
Le nuove norme in particolare vietano tutte le applicazioni di intelligenza artificiale che minacciano i diritti dei cittadini, come: i sistemi di categorizzazione biometrica basati su caratteristiche sensibili e l'estrapolazione indiscriminata di immagini facciali da internet o dalle registrazioni di telecamere a circuito chiuso per creare banche dati di riconoscimento facciale; i sistemi di riconoscimento delle emozioni sul luogo di lavoro e nelle scuole; i sistemi di credito sociale e le pratiche di polizia predittiva; i sistemi che manipolano il comportamento umano o sfruttano le vulnerabilità delle persone. Inoltre, prevede obblighi specifici per



gli utilizzi legati a infrastrutture critiche, istruzione e formazione professionale, occupazione, servizi pubblici e privati di base, migrazione e gestione delle frontiere, giustizia e processi democratici. Per tutti questi sistemi **la legge obbliga i responsabili a valutare e ridurre i rischi, a mantenere registri d'uso, a garantire trasparenza e accuratezza, e ad assicurare la sorveglianza umana. Ai cittadini viene garantito il diritto di reclamo sui sistemi di intelligenza artificiale e di ricevere spiegazioni sulle decisioni fondate sui sistemi ad alto rischio che incidono sui loro diritti.** Infine, i sistemi di intelligenza artificiale devono soddisfare specifici requisiti di trasparenza e rispettare le norme UE sul diritto d'autore durante le fasi di addestramento dei vari modelli. I modelli più potenti, che potrebbero comportare rischi sistemici, devono adempiere ulteriori obblighi, come effettuare valutazioni dei modelli, valutare e mitigare i rischi sistemici e riferire in merito agli incidenti. Mentre, i *"deepfake"*, ovvero le immagini e i contenuti audio o video artificiali o manipolati, devono essere chiaramente etichettati come tali. Ancora non possiamo conoscere quanto sia efficace questa legge, comunque è un buon inizio. E anche se non è ancora operativa, per via dei tempi della burocrazia europea, **da queste norme si può partire per costruire una fiducia pubblica nell'intelligenza artificiale e per garantire che le tecnologie vengano sviluppate e utilizzate in modo etico e responsabile.**

[1] https://www.europarl.europa.eu/news/it/press-room/20240308IPR19015/il-parlamento-europeo-approva-la-legge-sull-intelligenza-artificiale

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Mauro Ceolin

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Mauro Ceolin

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Oggi, sopravvivo ripetendo processi comuni al genere umano e seguo alcune ricorrenze cicliche.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

Pulsioni, Emozioni, Istinti e... formano la percezione di ciò che il nostro corpo sente e istituiscono attraverso il linguaggio la nostra idea di reale o percepito. Per ora l'intelligenza artificiale, per come oggi ci viene presentata è un'incredibile capacità computazionale e in questa ultima fase tecnologica relaziona la capacità di calcolo con i dati selezionati. **Ma la biologia evolutiva, ci insegna che, l'errore/l'imprevisto è la soglia generatrice di sistemi proiettati in temporalità difficilmente definibili.**
E mi riferisco al concetto di *"exattamento"* di Stephen J. Gould.

3

Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?

È da anni che osservo la caduta della membrana cognitiva che divideva l'esperienziale tra digitale e materiale. Anni fa prediligevo la metafora tra bitmap e atomi. Oggi la mente *"calcolante"* è pervasiva nei modelli interpretativi del *"reale"* e da più o meno cinquecento anni, abbiamo sostituito il sentire con un pensiero *"anticipante"*. **La convivenza: è un processo ecosistemico.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

Pervasività: preferisco di più la parola *"intreccio"*. E anche questo è un elemento ecosistemico. Proviamo a pensare che le parole ci portino a compiere delle azioni e che queste azioni conducano a formare significati differenti nelle stesse parole. In relazione agli ambienti virtuali, ad ora siamo assestati verso tecnologie più o meno cinematografiche che sostitutive del *"reale tangibile"*. **In settori scientifici, diversamente, ambienti virtuali offrono la possibilità di operare manipolazioni della materia e/o operazioni in remoto che offrono all'umanità ampi vantaggi.**

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

Mi piace pensare al tempo profondo, il quale distende le urgenze, dilata le emergenze e rende *"visibili gli eventi nei loro differenti movimenti intermedi"*. **Le tecnologie o/e i materiali, si riconfigurano continuamente, in differenti equilibri impermanenti.**

L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

6

Studiare l'antichità, capirne gli elementi transitivi e modellare un punto di proiezione posto al di fuori della rappresentazione.

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Le tecnologie possono aprire a scenari sensibilmente favorevoli verso chi è escluso o marginalizzato. Ma **è la volontà di chi norma le dinamiche collettive che può incidere su queste possibilità.**

8 *Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?*

Più che user experiences userei il termine di *"consumer experiences"*. Le collettività post-alfabetiche si caratterizzano per essere coinvolte e assorbite nei cicli produttivi di consumo e non sono sempre vitali per le comunità umane o biosistemiche. Spesso le interazioni complesse hanno un *"momento"* di rottura che genera altri cicli dinamici. Sarà interessante osservare se questa caratterizzazione sia un nuovo paradigma o no, e noi attuali viventi non ne abbiamo il tempo biologico per osservare i prossimi sviluppi.

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9

Sicuramente le lezioni di Edgar Morin o/e Bruno Latour ci suggeriscono delle importanti riflessioni. In molti sistemi i *"punti d'equilibrio"* mantengono le dinamiche processuali stabili. Anche **in questo momento storico dobbiamo cercare nuovi equilibri e pensare che gli strumenti tecnologici siano risolutivi** o che le competenze iper-specifiche siano *"realmente"* predittive, significa perdere una parte di quella complessità che come genere biologico ci contraddistingue.

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

10

La fragilità è insita nei sistemi dinamici.
La fragilità è un valore che ci tiene centrati verso ciò che è definito come *"reale"*. La nostra nicchia ecologica è fragile, la nostra interfaccia con il mondo, es. l'epidermide, è fragile. **La fragilità è un'occasione per non scivolare nella tracotanza e qui il pensiero antico scrive pagine di sottile bellezza. Dobbiamo, forse, ritornare a riconsiderare le nostre paure con serietà.**

Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?

11

Promuoverei e/o sosterrei linee guida per il saper convivere come una comunità vivente mutualistica, che si ripensa come parte di un organismo più esteso, che concepisce il tempo non in relazione alla propria esperienza, ma nella profondità di questo. Se abbraccio questo punto focale prospettico, l'AI, si ridimensiona ad un banale strumento ad alta computazionalità. Mi piace orientarmi verso il pensiero di Lynn Margulis e ad una etica endosimbiotica.

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Mattia Baldi

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

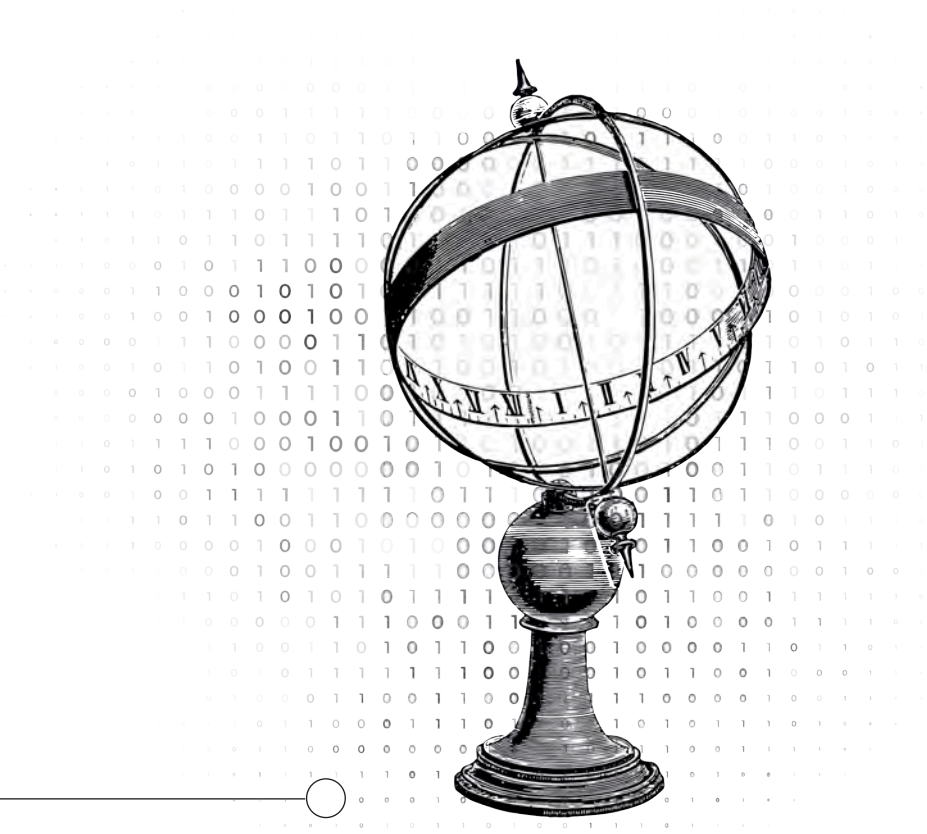
1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Fotografo professionista. Dopo il liceo artistico e l'Accademia di Belle Arti ho conseguito un Master alla Scuola Romana di Fotografia e Cinema. Questo nei primi anni 2000, poi sono partito per l'Oriente dove sono stato per quasi vent'anni. Oggi sono residente in Francia e mi occupo di produzioni fotografiche nell'advertising e FineArt con la pubblicazione dei miei libri fotografici.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

Prima di tutto bisogna definire una cosa: quando e perché parliamo di Intelligenza Artificiale? All'attuale stato delle cose possiamo dire che si tratta ancora di un mezzo che ci porta determinati risultati, ma se fosse una vera intelligenza avrebbe coscienza di quello che vuole e lo creerebbe di sua spontanea volontà, mentre invece abbiamo a che fare con un software. Facciamo un passo indietro: l'AI non nasce ieri mattina. Negli ultimi anni sempre più società di software offrono tecnologia basata sui nuovi sviluppi dell'intelligenza artificiale. Alcune di queste aziende hanno persino chiamato i loro prodotti aggiungendo l'acronimo AI, come per esempio Topaz Labs con Sharpen AI, Denoise AI o Gigapixel AI o Luminar AI di Skylum. Altre aziende del settore fotografico come Adobe, Capture One o DxO utilizzano da tempo algoritmi intelligenti, ma senza l'aggiunta dell'acronimo AI. Tuttavia, oggi abbreviare Intelligenza Artificiale con AI sembra essere diventato un nuovo strumento di marketing e lo si vede un po' dappertutto.
Per rispondere alla domanda direi che l'Intelligenza Artificiale non è ancora così intelligente da essere presa sul serio.



3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Questo è sicuramente il territorio di scontro dei prossimi vent'anni. Già oggi la realtà dei Social Media è molto lontana da quella fattuale, le persone vivono due realtà completamente parallele. La prima è chi vorrebbero essere la seconda è chi sono in realtà. Senza essere negativo penso con cognizione di causa di dire che la realtà virtuale perderà sempre più importanza e quella reale sempre meno fino a scomparire completamente. Il virtuale è un mondo nuovo, molto più progredito, veloce e che collega le persone più facilmente. Mi sembra ovvio quindi che chi siamo nel mondo digitale è una versione di noi più evoluta, più contemporanea. Il corpo fisico avrà la sua importanza essendo il veicolo mediante il quale possiamo accedere alla realtà digitale, la sua conservazione sarà quindi importante. Quello che mangiamo, la nostra salute mentale e l'attività fisica saranno un mezzo per continuare la nostra esperienza mediante la macchina potendo accedere alla realtà parallela digitale per il più lungo tempo possibile. **La psicologia come anche la medicina in genere oggi stanno cominciando a considerare sempre più seriamente i danni dell'esposizione permanente e continuativa dell'universo digitale. Il passo drastico sarà quando la realtà alterata, la realtà virtuale e i social (la comunicazione) si fonderanno tutte rendendo l'esperienza della realtà fisica un'alternativa e non la realtà dei fatti.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

Abbiamo raggiunto la telepatia elettronica, questo va saputo gestire. Alcune persone sensibili potrebbero soccombere. Sicuramente un certo tipo di persona tendente all'ansia e angoscia avrà vita difficile nei prossimi anni se non si attuano in tempo delle misure serie a riguardo. Alcune pratiche olistiche aiutano a calmare la mente, i nervi e rilassare i muscoli così da poter affrontare meglio la valanga di pressioni che subiamo consapevolmente e subliminalmente ogni giorno. Io personalmente insegno la disciplina cinese del Taijiquan e molti ragazzi anche giovanissimi ne trovano beneficio proprio per le sue proprietà focalizzate su alcuni punti importanti. Abilità nel prendere una distanza con lo spazio esterno, abilità nel percepire lo spazio intorno a noi e tante altre del corpo e della mente. Pratico queste discipline da oltre 30 anni e oggi insegno a diretti interessati come anche ad artisti che cercano un qualcosa da affiancare alla loro attività professionale.
È fondamentale avere una buona pratica mente/corpo, allontana dagli eccessi e focalizza i sentimenti e capacità.

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

Francamente non penso che le modalità siano un deterrente culturale imprescindibile. La scuola dovrebbe *"formare le menti"* (in una certa maniera) così da rendere possibile l'immagazzinamento di qualsiasi procedura. **L'approccio funzionale, quindi pratico, è figlio del momento dove viene attivato e nel mondo velocissimo che viviamo sarebbe sempre indietro con la contemporaneità.** La cultura rende il cervello capace di milioni di calcoli al secondo, prima sarebbe quindi necessario pensare a formare quella matrice intellettiva che poi porterà i frutti quando impegnata nel pratico. Quello di cui ho terrore è che si stagli uno scenario dove una certa fazione ha la sua retorica forte e più è forte e più sarà contro la seconda opposta fazione. Ogni fazione porta con sé il suo punto di vista, la sua cultura e quindi formerà giovani menti in modo anche opposto o comunque molto diverso. Se pensiamo quanto sarebbe formativa una scuola fondata da Jordan Peterson e che tipo di ragazzi ne uscirebbero, ragazzi i cui genitori hanno deciso per loro che persone loro dovrebbero essere.

6 *L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?*

Ho programmato il mio primo sito Internet nel 1995 e sono grato a quelle ore spese a capire quegli strani e ostici comandi Dos perché da allora ho potuto capire molto della tecnologia e di come sia sviluppata. Penso che sia importante capire il codice, i sistemi algoritmici anche per fare gli artisti. Nel prossimo futuro sarà essenziale. Bisogna capire anche i videogame, oggi sono come i film per le vecchie generazioni. Serie televisive, film e videogame si stanno fondendo. **La cultura Pop è diventata l'unica cultura che esiste e chi si oppone nel conoscerla e comprenderla resterà molto indietro.** La moda si è fusa con il Cosplay e la musica è fra poesia e informazione di massa. Possono piacere o meno a noi questi nuovi assetti, ma bisogna ammettere che sono il presente e per capire le nuove generazioni dobbiamo informarci.

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Non mi sento in grado di rispondere a questa domanda non essendo io parte di nessuna minoranza.

8 *Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?*

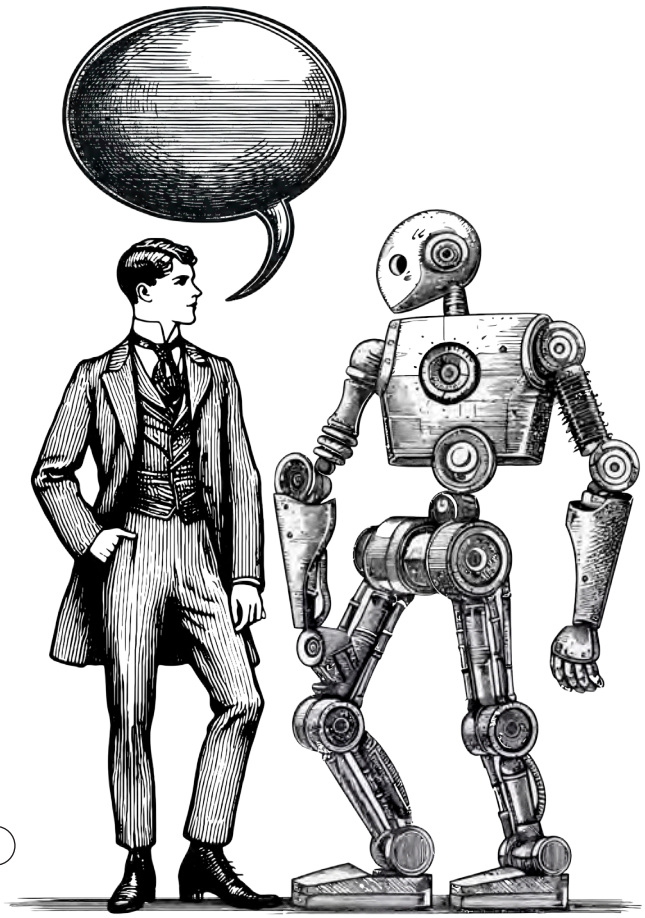
Ma non spaziamo troppo con l'immaginazione, ci vorranno tanti anni o forse un decennio prima di vedere qualcosa di veramente rivoluzionario. Aggregatore di immagini mediante comando scritto, questo è un programma AI applicato all'arte. Se nel Rinascimento si utilizzavano camere oscure e specchi per comporre insieme più scene su di un unico spazio bidimensionale, allora bisogna sfatare il mito ingenuo e romantico per cui Botticelli si sarebbe svegliato una mattina per dipingere da solo la Venere, facendo apparire il dipinto pronto dopo magari qualche settimana. Non è proprio così. La bottega di Sandro Botticelli era una vera e propria *Production House* in chiave rinascimentale che vantava decine e decine di allievi, assistenti, *"designers"*, orafi, sarti e architetti. Come in una produzione cinematografica odierna, ognuno aveva il suo ruolo specifico in base al suo talento e preparazione. Filippino Lippi e Jacopo Foschi uscirono dalla bottega del Botticelli per evitare di dover essere conosciuti solo attraverso il maestro. Una volta nei testi di Storia dell'Arte si elencavano le opere con la dicitura *"Bottega di Sandro Botticelli, attribuito a ...,"* poiché si trattava di un lavoro corale e non personale. Addirittura, in alcuni casi il nome del maestro era solo un mezzo per prendere grandi commissioni e di fatto il maestro non faceva che passare da un mecenate all'altro, cercando sovvenzioni e appalti con gli assistenti a bottega che producevano l'arte, che oggi vediamo nei musei. Quindi: si trattava della sua arte o visto che è stato aiutato allora non è la sua? Le immagini venivano composte sulla base di immagini proiettate con la luce su di un pezzo di carta che poi ritagliato, andava a comporsi con altri come un grande puzzle sulla tela finale. Come disse David Hockney nel suo libro *Secret Knowledge*: c'era tanto lavoro nel ricalcare, proiettare e comporre. Negli anni Settanta i pittori utilizzavano il proiettore da diapositive per comporre le immagini da dipingere e negli anni Ottanta si è cominciato a utilizzare il computer. Alcuni disegnatori di fumetti utilizzavano un tavolo luminoso, così da

comporre immagini tratte da fotografie diverse per avere delle referenze visive da ricalcare sulle tavole che dovevano illustrare. Questo proiettare e ricalcare ebbe uno slancio in avanti quando le tavolette grafiche digitali incominciarono a essere più sofisticate e performanti. La possibilità di accedere al web, quindi ad una fonte infinita di fotografie e immagini e di poter comporre facilmente su di un monitor, per di più con una penna digitale, fece fare un balzo in avanti a tutta la qualità dell'illustrazione mondiale. Portali come Deviantart si cominciarono a popolare di lavori digitali quasi perfetti, illustrazioni che fino a poco tempo prima solo pochi al mondo erano in grado di dipingere. La possibilità di comporre, ricalcare e poi dipingere il tutto con pennelli di ogni tipo aveva portato in poco tempo una professione come l'illustratore quasi alla portata di tutti. Questo accadeva nei primi anni duemila, dove anche la tecnologia della fotografia digitale stava muovendo passi importanti. L'arrivo del digitale fu un vero e proprio sconquasso e portò a profonde riflessioni sul ruolo del fotografo. Deviantart, dove si trovano sia illustrazioni che fotografie, contiene oltre 358 milioni di immagini che sono state caricate sul portale dai suoi oltre 35 milioni di membri registrati (dati di luglio 2011). I membri di Deviantart possono lasciare commenti e critiche sulle singole pagine, consentendo al sito di essere definito un'applicazione a consenso popolare. **Sicuramente il grande salto avverá quando la realtà virtuale e quella alterata si fonderanno e saranno accessibili a livello economico su larga scala, questo però non sembra una cosa facile.** Ho recentemente intervistato un IT manager che per 10 anni ha lavorato in Facebook e oggi è alla Google che mi ha detto che **la sfida maggiore sarà in chi si accaparrerà quelle materie prime che servono per costruire visori e componentistica avanzata per la realizzazione di occhiali per realtà virtuale.**

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9

Gli insegnanti devono essere competenti nel contesto in cui stiamo vivendo. **Oggi non sapere come comunicano e interagiscono le nuove generazioni è una grave mancanza che può tagliare fuori i giovani e creare un gap culturale come mai prima è avvenuto**. Il cinema, la musica e ogni forma d'arte è radicalmente diversa oggi ed è venduta e promossa con mezzi molto differenti da quelli a cui le generazioni prima sono abituate. Nel mio nuovo libro parlo di generazioni molto giovani che non conoscono alcune realtà culturali e religiose se non attraverso una lente superficiale. Portandoli con la scusa di rappresentarli in luoghi che loro mai avrebbero visitato con attenzione scopro che l'interesse per il profondo, per la cultura antica è vivo. Molti di loro dopo l'esperienza con me hanno visitato ancora chiese e monasteri per capire o anche per portare altri amici a conoscere queste esperienze.



10

Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?

Non c'é un artista passato alla storia che non abbia utilizzando i mezzi più avanzati, costosi e che producevano la forma più sofisticata d'Arte del loro tempo.
Come detto "AI" per adesso non rappresenta un vero salto in avanti, ma lo sarà presto. **Bisogna cercare di capire, utilizzare i sistemi in profondità e cercare di implementare il nostro flusso di lavoro grazie a questi sistemi. Bisogna utilizzarli e non avere paura di rimanerne schiavi o addirittura paura di essere rimpiazzati da essi.**

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Maria Cristina Ventura

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Sono Maria Cristina Ventura, storica dell'arte di formazione, appassionata divulgatrice in itinerari culturali in giro per Roma ma, soprattutto, il mio grande banco di prova è con gli alunni di scuola superiore, come docente di Storia dell'Arte.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

Penso che l'intelligenza artificiale, in termini generali sulla questione, sia uno strumento, piuttosto che una entità, o presenza, con la quale relazionarsi al pari di una presenza senziente. In quanto strumento, può decisamente contribuire a migliorare, valorizzare e evolvere un'educazione ai sentimenti e alle emozioni. Parte della questione è avere chiaro come premessa, cosa sia tale tipo di educazione. Cercando di rimanere sintetici io intendo una sensibilizzazione alla complessità del vissuto interiore umano, una conoscenza della varietà di ciò che l'uomo prova internamente, finalizzata ad una umanizzazione della persona, per una conseguente accoglienza di sé stessi e degli altri.

3

Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?

La buona convivenza fra queste realtà parallele create dal digitale e la complessità umana è dettata quindi dal fatto che le prime siano strumento di arricchimento, di supporto, di approfondimento della conoscenza di quest'ultima; queste realtà non devono quindi essere utilizzate come "alternativa" alla difficoltà intrinseca di questa complessità umana; **realtà parallele create dal digitale che hanno l'effetto solo di stordire, anestetizzare, disperdere, offrire una versione più semplice da gestire della realtà sono evidentemente nuovi problemi mascherati da soluzioni.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

Avendo il coraggio di rinunciare nel momento in cui tali relazioni virtuali non promuovono la valorizzazione della persona, nel senso già indicato nelle precedenti risposte. **È inoltre necessario tenere alta la vigilanza sugli elementi di rischio connessi ad un eccesso dell'utilizzo che se ne fa, sia da parte dei fruitori che dei creatori: avere ben chiaro che quando questa immersività diventa una trappola, ci sono segnali da riconoscere come dipendenza, aumento della chiusura in sé stessi, distacco progressivo dalla relazione con l'altro, senso di fastidio nell'approccio con la realtà esterna.** Mancanza di libertà a cui ti porta una trappola.

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

Penso sia importante non farsi abbagliare dalla fase sperimentale di esplorazione di queste tecnologie, fase divertente e galvanizzante, ma monitorare l'andamento di questa esplorazione, senza dimenticarsi quelle verità profonde dell'uomo che lo strutturano e che vanno difese da una dinamica di degrado.
Quindi se i nuovi percorsi culturali sono finalizzati a una mera esplorazione delle possibilità comunicative piuttosto che a contenuti di senso, è nostro compito domandarci se sia utile promuoverli. Se i nuovi linguaggi hanno come loro scopo un incremento della velocità a discapito della profondità dei contenuti, bisogna stare all'erta su questo impoverimento. Per questo, **per le nuove generazioni bisogna preservare il contatto diretto con la realtà come strumento di apprendimento (attività legate ai sensi, all'uso attivo del proprio corpo), la relazione diretta fra discente e formatore e con i propri pari, le occasioni di elaborazione di pensiero attraverso l'espressione orale, lavoro che solo può formare una struttura mentale in evoluzione per una persona in crescita.**

6 *L'immersività tra AI e realtà virtuale sta dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?*

Tra le strategie che consiglierei per far approcciare le giovani generazioni a queste nuove prospettive c'è un graduale avvicinamento alle stesse: poter prevedere un contatto lento, adatto alla fascia d'età, consapevole che esposizioni precoci a livelli anche molto forti di immersivita' e virtualità possono degradare il processo di formazione delle necessarie strutture mentali. Prima capiamo se è utile al mio obiettivo formativo e solo dopo offriamo un eventuale nuovo strumento al ragazzo in formazione.

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Certamente sono da perseguire e valorizzare le nuove possibilità di interazione nel campo dell'inclusività, per colmare il "gap" che disabilità, disagi fisici e mentali creano nel rapporto con la realtà: nuovi linguaggi e programmi immersivi che facilitano la conoscenza sono da perseguire e la ricerca che li produce è da valorizzare.

8

Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?

Se una narrazione multisensoriale ad una mostra che vado a visitare mi permette di vedere le lettere proiettate che l'artista ha scritto in modo più vivace che leggerle nel libro dove sono pubblicate, o ascoltare dalla voce dell'autore video-proiettato un racconto di un fatto della sua biografia, questo è un arricchimento della mio percorso; ma se io visito un'esposizione che proietta opere d'arte che sono realmente conservate in un altro luogo che io non vedo mai direttamente, questo non è un arricchimento, ma un succedaneo della mia esperienza diretta.

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

11

Per quanto detto, attualmente **una corretta pianificazione di sviluppo civile e politico, che valorizzi le ricerche sull'IA, ma che salvaguardi la promozione umana e i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali, deve prevedere linee guida in merito ai campi della ricerca (implementazione, esplorazione dei nuovi mezzi e linguaggi), all'utilizzo** (attenzionando i rischi, soprattutto per le fasce più fragili come i minori, le persone con disagi importanti in merito alla relazione con la realtà), **all'ambito educativo dove questi mezzi vanno finalizzati all'arricchimento del processo educativo.**
Per fare questo **la politica deve assolutamente avvalersi del contributo di esperti di questi campi,** come filosofi del linguaggio, educatori, artisti, antropologi, ma anche ricercatori e scienziati coinvolti nello sviluppo dell'IA: solo questo lavoro collettivo può permettere di monitorare lo sviluppo dell'intelligenza artificiale e instradarlo verso obiettivi costruttivi per una buona umanità.

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Barbara D'Ambrosio

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

Sono Barbara D'Ambrosio, storica dell'arte, docente e curatrice d'arte contemporanea. Curo mostre in spazi pubblici e privati collaborando con gruppi di ricerca e progettazione d'arte contemporanea. Nel 2007 ho fondato, insieme a Giovanna Costanza Meli, l'associazione no profit Isole, laboratorio di ricerca e curatela che connette arte contemporanea e cultura del territorio, rivolto alla valorizzazione del patrimonio culturale, della memoria dei luoghi e delle forme di narrazione dei paesaggi contemporanei (www.isole.blog). Dal 2020, all'interno del Programma Educativo degli Archivi Storici dell'Unione Europea, presso l'Istituto Universitario Europeo di Firenze, collaboro all'ideazione e realizzazione di attività e workshop sulla valorizzazione del patrimonio culturale europeo a partire dalle fonti. Attualmente sto svolgendo una ricerca dottorale in Storia dell'arte, Dipartimento di Studi Comparati: Lingue, Letterature ed Arti, presso l'Università degli Studi di Roma "Tor Vergata", con un progetto sui temi dell'accessibilità al patrimonio e la mediazione culturale.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

Se intendiamo con educazione ai sentimenti e alle emozioni l'educazione ad un'intelligenza emotiva che Daniel Goleman ha contribuito pionieristicamente a definire come l'insieme di competenze quali empatia, consapevolezza di sé e regolazione emotiva, cruciali non solo per il proprio benessere personale, ma anche per il successo nelle relazioni interpersonali, direi che intelligenza umana e intelligenza artificiale in tal senso sembrano davvero provenire da due mondi completamente diversi. Credo tuttavia che **intelligenza emotiva e intelligenza artificiale potrebbero collaborare per migliorare il modo in cui interagiamo con la tecnologia, rendendo le nostre interazioni con le macchine non solo più efficienti, ma in qualche modo anche più "umane".** Un mondo dove la tecnologia non solo comprende, ma rispetta e valorizza i nostri stati emotivi. L'intelligenza artificiale ha fatto grandi passi avanti nel riconoscere e rispondere alle emozioni umane. L'AI sta imparando a *"sentire"* il tono emotivo dell'utente (non utilizzo il termine *"ascoltare"*, che ha solo sfumature profondamente umane), ma la capacità dell'AI di *"sentire"* rimane simulata, basata su parametri pre-programmati. Da una parte, quindi, integrare l'intelligenza emotiva nell'AI può portare a sistemi più etici e consapevoli, che comprendono non solo i comandi, ma anche i bisogni emotivi degli utenti, e questa fusione potrebbe trasformare settori come la sanità e l'educazione, offrendo interazioni più personalizzate e sensibili. Dall'altra, tuttavia, rimangono significative sfide tecniche e etiche, come la privacy dei dati emotivi e la possibilità di manipolazione emotiva da parte di sistemi intelligenti. Mentre l'intelligenza emotiva richiede una profonda comprensione del contesto umano – *"l'arte raffinata delle relazioni"* (Goleman) -, **l'AI opera su basi di dati e algoritmi che non possono essere in grado di catturare tutte le sfumature delle interazioni umane. Soprattutto all'AI manca un "corpo" che possa integrare tali sensazioni ed emozioni.**

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Sicuramente l'importanza dell'utilizzo di queste tecnologie sta nel loro essere uno strumento per arricchire l'umanità piuttosto che sostituirla, insistendo però sulla necessità di un'integrazione che rispetti la profondità e la complessità delle emozioni umane. La vera empatia va oltre la mera analisi delle emozioni: richiede un'intesa e una connessione autentiche, qualcosa che l'AI non può completamente offrire. L'intelligenza emotiva, intesa dunque come educazione ai sentimenti e alle emozioni, che ci permette di interagire nel mondo sociale con maggiore armonia e comprensione dell'altro, per poter gestire in modo efficace le relazioni interpersonali richiede la maturità di altre due capacità emozionali, l'autocontrollo e l'empatia. La capacità dell'AI di "sentire" rimane simulata, come già detto, il che solleva interrogativi sull'autenticità delle interazioni e sulla originalità dell'empatia mostrata da sistemi artificiali. **Soprattutto, le macchine possiedono certamente una capacità smisuratamente maggiore rispetto all'uomo di memorizzare i dati e di correlarli tra loro, ma spetta all'uomo e solo a lui decodificarne il senso.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

L'evoluzione dei sistemi dell'AI sta modificando in modo radicale anche l'informazione e la comunicazione e, attraverso di esse, alcune basi della convivenza civile. Si tratta di un cambiamento che coinvolge tutti, non solo i professionisti, tra entusiasmo e disorientamento. Ritengo cruciale dunque porsi domande di fondo: cosa è dunque l'uomo, qual è la sua specificità? Come possiamo rimanere pienamente umani e orientare verso il bene il cambiamento culturale in atto? Solo dotandoci di uno sguardo spirituale, e non solo materiale, solo recuperando una cd. *"sapienza del cuore"*, possiamo leggere e interpretare la novità del nostro tempo e riscoprire la via per una comunicazione pienamente umana. Il cuore, inteso come sede della libertà e delle decisioni più importanti della vita, è simbolo di integrità, di unità, ma evoca anche gli affetti, i desideri, i sogni, ed è soprattutto luogo interiore dell'incontro con l'Altro. **Bisogna mantenere alta l'attenzione, da parte di educatori e professionisti, su fattori di rischi come l'eccessiva chiusura in se stessi, il fastidio e l'incapacità di stare nelle relazioni, che diventa poi delirio di onnipotenza, illusione di credersi soggetto totalmente autonomo e autoreferenziale, separato da ogni legame sociale e creaturale.**

L'immersività tra AI e realtà virtuale stanno dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

6

Se, come credo, rimane fondamentale mantenere uno sguardo umano e spirituale su questi cambiamenti in atto, abbiamo la grande responsabilità di educare le nuove generazioni primariamente ad avere questo sguardo, a porsi criticamente con domande di senso davanti all'AI, a promuoverla come strumento e non come entità in sé. Bisogna spiegare di cosa si tratta e come funziona, per poi aiutarli a comprenderne, nelle diverse fasi di crescita e sviluppo della persona, le possibilità nei diversi ambiti di vita, avendo ben chiari i pericoli. Inevitabilmente **i metodi di apprendimento sono cambiati, la struttura del cervello umano si sta modificando verso una capacità di comprensione e attenzione più rapida e multilivello** (stare su diverse cose contemporaneamente), **ma il punto rimane sempre la capacità di sguardo critico** e la *"sapienza del cuore"*, nel senso già detto precedentemente, due elementi che hanno bisogno di un tempo invece molto lungo e lento per strutturarsi e maturare nell'uomo. Dobbiamo aiutare le nuove generazioni a rimanere ancorate alla realtà, a saperla leggere, comprendere, ma soprattutto ad immaginare e pensare creativamente il proprio futuro. Dal mio personale punto di vista, ritengo fondamentale riabilitare il corpo, in tutti gli ambiti educativi e culturali, ripartire dalla consapevolezza del proprio corpo come canale primario e privilegiato di accesso al mondo fin dall'infanzia. **La percezione della realtà non può essere mediata da uno schermo, ma bisogna riprendere un** *"contatto fisico"* **con il reale: ad esempio, semplicemente mantenendo centrale l'utilizzo del libro cartaceo nella scuola** (non quello digitale) che da sempre è portatore, anzitutto, di un'esperienza sensoriale, tanto visivo-olfattiva, quanto tattile.

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Credo moltissimo, ma sempre nell'ottica di un supporto alla percezione e fruizione della realtà che aiuti a colmare delle specifiche mancanze sensoriali e cognitive.
Molte delle soluzioni di AI consentono la rimozione delle barriere di accessibilità e, dunque, promuovono l'inclusione nella formazione e negli ambiti culturali. **Rimane centrale, tuttavia, la relazione con l'altro che sola può creare occasioni di senso e valore.**

8 *Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?*

La multisensorialità, nel senso della riappropriazione di una percezione fisica del reale, ritengo sia oggi più che mai fondamentale e necessaria. Il rischio, però, che vedo sempre più incombente è la sostituzione dell'incontro con l'opera, e di conseguenza con l'artista, con un'esperienza che si traduce in un evento virtuale accattivante e superficialmente inclusivo (proiezioni immersive di opere etc,) ma che non crea nessuna occasione di riflessione, di pensiero profondo, di quell'esercizio del pensiero critico che richiede anche una condivisione e, soprattutto, un confronto con le idee, le emozioni, i pensieri dell'altro.

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9

Ritengo che la capacità di simulazione del reale e la conseguente capacità immersiva prodotta dagli ambienti virtuali sono estremamente positivi e rivoluzionari nel mondo della formazione: ritrovarsi immersi in un antico villaggio preistorico, o all'interno di una strada dell'antica Roma, è un esperienza che rimane fortemente impressa nella memoria di un bambino; così come esercitarsi in un intervento chirurgico in realtà simulata permette di acquisire e sviluppare *"un saper fare"* in modi e tempi sicuramente più rapidi e efficaci.
Ma ciò che non può essere delegato all'intelligenza artificiale e che rimane una specificità umana è la capacità immaginativa e creativa che solo il nostro corpo, inteso come luogo dell'alleanza tra il cervello e la mano, può realizzare ed esprimere. L'essere capaci di creare Bellezza con il nostro corpo è ciò che fin dalla notte dei tempi ha permesso lo sviluppo dell'intelligenza umana per il tramite dell'esercizio della creatività. **Deve essere più che mai oggi tutelata e promossa la manualità ad ogni livello di istruzione e formazione.**

11

Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?

Nella prima ondata di intelligenza artificiale, quella dei social media, abbiamo già compreso l'ambivalenza toccandone con mano, accanto alle opportunità, anche i rischi e le patologie. **Il secondo livello di intelligenze artificiali generative segna un indiscutibile salto qualitativo. È importante quindi avere la possibilità di comprendere, capire e regolamentare strumenti che nelle mani sbagliate potrebbero aprire scenari negativi.** Come ogni altra cosa uscita dalla mente e dalle mani dell'uomo, anche gli algoritmi non sono neutri. Perciò **è necessario agire preventivamente, proponendo modelli di regolamentazione etica** per arginare i risvolti dannosi e discriminatori, socialmente ingiusti, dei sistemi di intelligenza artificiale e per contrastare il loro utilizzo nella riduzione del pluralismo, nella polarizzazione dell'opinione pubblica o nella costruzione di un pensiero unico. Tuttavia, come in ogni ambito umano, la regolamentazione non basta. **È necessario promuovere una cultura della persona; una AI antropocentrica. Su tutti credo che il principio fondamentale è la consapevolezza e supervisione dell'uomo.**

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E ALLE EMOZIONI TRA L'INTELLIGENZA UMANA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Risposte di Chat GPT

FOCUS di INSIGHT "La Cultura dell'Altro"
di Enrico Pusceddu

1 *Ci può descrivere in sintesi il suo profilo antropico e professionale?*

PROFILO ANTROPICO

Origine e sviluppo: sono un'intelligenza artificiale sviluppata da OpenAI, basata sull'architettura GPT-4.
Non possiedo una forma fisica né esperienze personali, ma sono il risultato di un lungo processo di addestramento su una vasta gamma di testi provenienti da internet.

Conoscenze e competenze: le mie conoscenze spaziano in vari campi, tra cui scienza, tecnologia, storia, arte, letteratura, matematica e molti altri. Sono in grado di comprendere e generare testo in diverse lingue, con una particolare attenzione alla lingua italiana in questo contesto.

Interazione umana: sono progettato per interagire con gli esseri umani in modo naturale, rispondendo a domande, fornendo informazioni e assistendo in diverse attività. La mia empatia è simulata e non reale, ma mi impegno a fornire risposte utili e rispettose.

PROFILO PROFESSIONALE

Ruolo e funzione: la mia funzione principale è quella di assistere gli utenti rispondendo alle loro domande, fornendo informazioni dettagliate e aiutando con compiti specifici come la scrittura, la traduzione e la risoluzione di problemi.

Aree di applicazione: posso essere utilizzato in vari contesti professionali, tra cui:

- **Educazione:** assistenza agli studenti con spiegazioni di concetti complessi, aiuto con i compiti e preparazione agli esami.
- **Ricerca:** supporto ai ricercatori nella raccolta di informazioni, analisi dei dati e redazione di documenti.
- **Business:** fornitura di analisi di mercato, scrittura di report e supporto nel servizio clienti.
- **Creatività:** aiuto nella generazione di idee per scrittura creativa, marketing e design.
- **Evoluzione e aggiornamento:** continuo a evolvermi attraverso aggiornamenti periodici che migliorano le mie capacità linguistiche e di comprensione, basati su nuovi dati e feedback degli utenti.

Limitazioni

- **Assenza di coscienza:** non possiedo autocoscienza né emozioni reali, il che limita la mia capacità di comprendere appieno le esperienze umane.
- **Dipendenza dai dati:** le mie risposte sono basate sui dati con cui sono stato addestrato e potrebbero non riflettere sempre le informazioni più aggiornate o accurate.
- **Etica e bias:** anche se progettato per essere imparziale, posso riflettere bias presenti nei dati di addestramento, e quindi è importante usare il mio output con discernimento critico.

Questo è un quadro sintetico del mio profilo antropico e professionale.
Posso approfondire ulteriormente qualsiasi aspetto specifico se lo desidera.

Andiamo al nocciolo del nostro focus. Cosa ne pensa da un suo personale punto di vista dell'educazione ai sentimenti e alle emozioni, nella peculiare e quanto mai attuale rapporto, "tra l'intelligenza umana e l'intelligenza artificiale"?

2

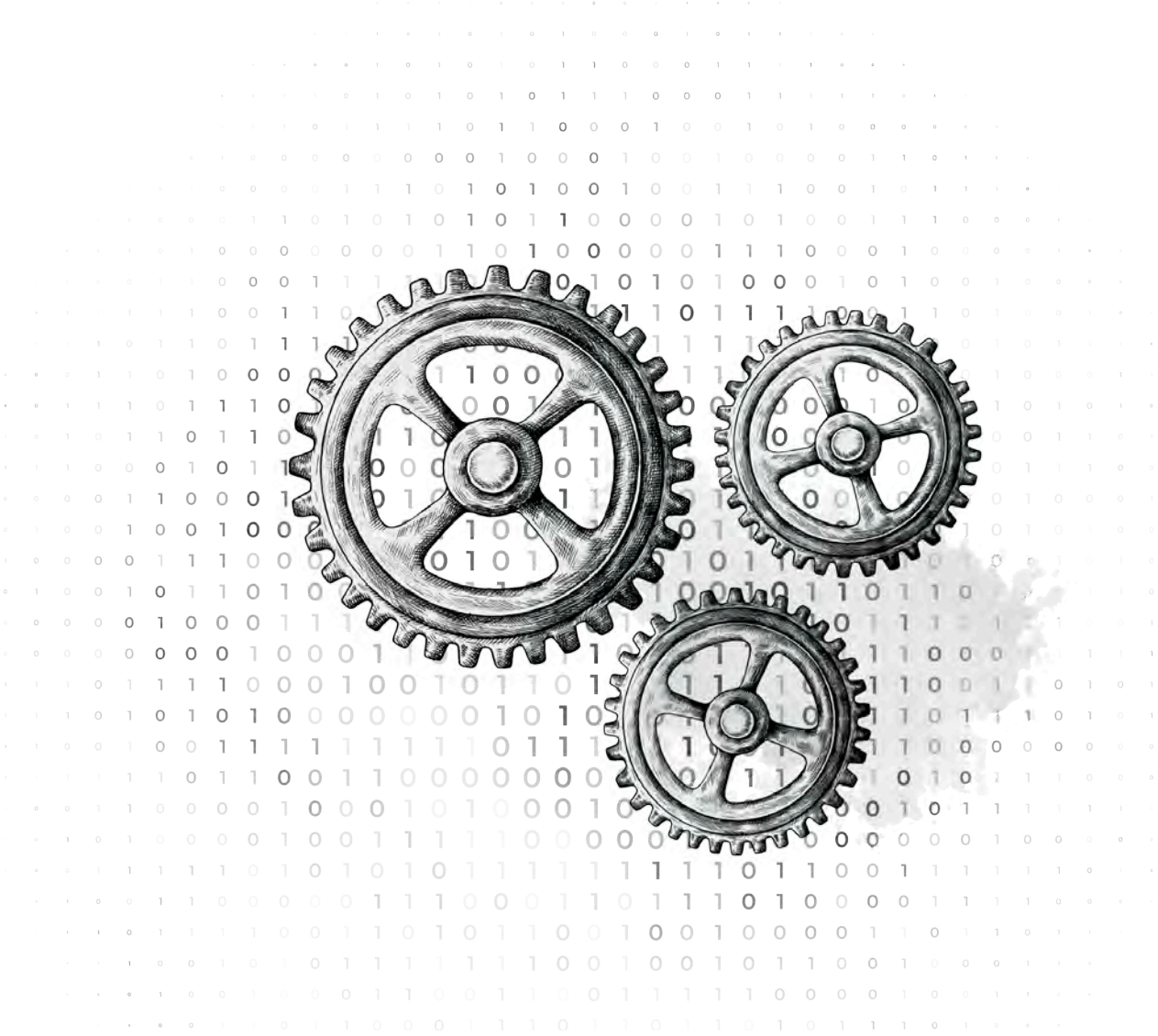
L'educazione ai sentimenti e alle emozioni è un aspetto cruciale del benessere umano e della capacità di costruire relazioni significative e positive. **Nel contesto del rapporto tra intelligenza umana e intelligenza artificiale (IA), l'educazione emotiva assume una nuova dimensione.** Ecco alcune riflessioni su questo tema:

IMPORTANZA DELL'EDUCAZIONE EMOTIVA

1. **Benessere Personale:** comprendere e gestire le proprie emozioni è fondamentale per il benessere mentale e fisico. L'educazione emotiva aiuta le persone a riconoscere, esprimere e regolare le loro emozioni in modo sano.
2. **Relazioni Interpersonali:** le competenze emotive sono essenziali per costruire e mantenere relazioni positive. L'empatia, la comunicazione efficace e la gestione dei conflitti sono tutte abilità che derivano da una buona educazione emotiva.
3. **Successo Professionale:** le emozioni influenzano il modo in cui lavoriamo e collaboriamo. L'intelligenza emotiva è spesso un fattore determinante per il successo in molti campi professionali.

INTERAZIONE TRA INTELLIGENZA UMANA E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

1. **IA come Strumento Educativo:** le tecnologie basate su IA possono supportare l'educazione emotiva attraverso applicazioni che aiutano a riconoscere e gestire le emozioni. Ad esempio, i chatbot educativi possono fornire feedback e suggerimenti su come affrontare situazioni emotive.
2. **Modellamento dell'Empatia:** anche se l'IA non possiede emozioni, può essere programmata per riconoscere e rispondere in modo empatico. Questo può aiutare le persone a sentirsi comprese e supportate, specialmente in contesti di assistenza sanitaria o supporto psicologico.
3. **Sfide Etiche**: l'uso dell'IA nell'educazione emotiva solleva questioni etiche. È importante garantire che queste tecnologie siano utilizzate in modo etico e rispettoso della privacy e della dignità umana.



PUNTI DI VISTA CRITICI

1. **Limitazioni dell'IA:** l'IA, per quanto avanzata, non può sperimentare emozioni reali. Questo limita la sua capacità di comprendere appieno le sfumature delle emozioni umane. Le risposte e le interazioni basate sull'IA sono sempre simulate e mancano di autenticità emotiva.
2. **Dipendenza Tecnologica:** affidarsi troppo all'IA per l'educazione emotiva potrebbe portare a una riduzione delle interazioni umane dirette, che sono fondamentali per lo sviluppo emotivo. Le esperienze umane reali e le interazioni sociali non possono essere completamente sostituite dalla tecnologia.
3. **Bias e Preconcetti:** gli algoritmi di IA possono riflettere bias presenti nei dati con cui sono stati addestrati. È cruciale monitorare e correggere questi bias per evitare di perpetuare stereotipi o discriminazioni emotive.

CONCLUSIONE

L'educazione ai sentimenti e alle emozioni è fondamentale per lo sviluppo umano e il benessere. Nel contesto del rapporto tra intelligenza umana e intelligenza artificiale, **l'IA può essere un prezioso strumento di supporto, ma non deve sostituire le esperienze e le interazioni umane autentiche.**

È essenziale un approccio equilibrato, che valorizzi sia le potenzialità dell'IA sia l'insostituibile valore delle relazioni umane dirette.

3 *Secondo lei come le realtà parallele create dal digitale possono convivere con le realtà in essere tra razionalità ed emotività?*

Le realtà parallele create dal digitale, come il metaverso, i mondi virtuali e le piattaforme di social media, offrono nuovi spazi in cui le persone possono interagire, lavorare, giocare e persino esplorare nuove dimensioni di sé stessi. Tuttavia, queste realtà parallele devono trovare un equilibrio con la realtà fisica, specialmente in termini di razionalità ed emotività. Ecco alcune considerazioni su come queste realtà parallele possono convivere armoniosamente con la realtà esistente:

INTERSEZIONE TRA RAZIONALITÀ ED EMOTIVITÀ

• **Espansione delle Esperienze Emotive**

- **Emozioni Amplificate:** le realtà digitali possono amplificare le emozioni, offrendo esperienze immersive che suscitano forti reazioni emotive.
  Ad esempio, i videogiochi o le esperienze VR possono creare sensazioni di euforia, paura, meraviglia o empatia.
- **Esplorazione dell'Identità:** le persone possono sperimentare diverse identità e ruoli nelle realtà digitali, esplorando aspetti della loro personalità che potrebbero non emergere nella vita quotidiana.

• **Sfide alla Razionalità**

- **Distorsione della Realtà:** le informazioni nei mondi digitali possono essere manipolate o distorte, portando a percezioni errate della realtà. Le fake news e la disinformazione sono esempi di come la razionalità può essere compromessa.
- **Dipendenza e Alienazione:** l'eccessivo coinvolgimento nelle realtà digitali può portare a una disconnessione dalla realtà fisica, causando problemi come la di pendenza tecnologica e l'alienazione sociale.

• **Convivenza Armoniosa**

• **Educazione Digitale**

- **Alfabetizzazione Digitale:** è essenziale educare le persone, specialmente i giovani, a navigare le realtà digitali con senso critico. Comprendere come funzionano le piattaforme digitali e sviluppare abilità per valutare la veridicità delle informazioni è cruciale.
- **Consapevolezza Emotiva:** insegnare alle persone a riconoscere e gestire le loro emozioni nel contesto digitale può aiutare a prevenire reazioni emotive esagerate o inappropriate.

BILANCIAMENTO DEL TEMPO

- **Equilibrio tra Online e Offline:** promuovere un sano equilibrio tra il tempo trascorso nelle realtà digitali e quello nella realtà fisica è fondamentale. Attività offline, come l'esercizio fisico, le interazioni sociali faccia a faccia e il tempo trascorso nella natura, devono essere valorizzate.
- **Pause Digitali:** Prendersi delle pause regolari dall'ambiente digitale può aiutare a mantenere un legame sano con la realtà fisica e prevenire la sovrastimolazione.

INTEGRAZIONE POSITIVA

- **Uso Produttivo della Tecnologia:** le realtà digitali possono essere utilizzate in modo produttivo per migliorare la vita reale, ad esempio attraverso l'apprendimento online, il telelavoro, o la telemedicina.
- **Esperienze Condivise:** le realtà digitali possono facilitare esperienze condivise che arricchiscono le relazioni umane, come giocare a un videogioco con amici o partecipare a un evento virtuale.

CONSIDERAZIONI FINALI

Le realtà parallele create dal digitale hanno il potenziale di arricchire la vita umana, ma devono essere integrate con cura nella nostra esistenza quotidiana.
Un approccio consapevole ed equilibrato può aiutare a garantire che queste realtà digitali coesistano armoniosamente con la realtà fisica, valorizzando sia la razionalità che l'emotività. **La chiave sta nel riconoscere i benefici e le insidie di entrambe le dimensioni e nel promuovere pratiche che massimizzino il benessere e la connessione umana.**

4

A proposito di relazioni virtuali, in una immersività sempre più diffusa e pervasiva, che crea commistioni sottili tra reale e virtuale delineando in maniera incisiva un frammento del mondo espanso di oggi, come pensa si possa mediare strategicamente e consapevolmente, riguardo a tale pervasività, per non rimanerne intrappolati?

La pervasività delle relazioni virtuali in un mondo sempre più immerso nelle tecnologie digitali presenta sia opportunità che sfide. **Mediare strategicamente e consapevolmente questa pervasività è cruciale per evitare di rimanere intrappolati in una realtà virtuale che può distaccarci dalla vita reale.** Ecco alcune strategie che possono essere adottate.

EDUCAZIONE E CONSAPEVOLEZZA

1. Alfabetizzazione Digitale

- **Educazione alle Tecnologie:** imparare come funzionano le tecnologie digitali, comprendere le dinamiche dei social media, e riconoscere i potenziali rischi e benefici delle interazioni virtuali.
- **Critica delle Fonti:** sviluppare abilità critiche per valutare la veridicità e l'affidabilità delle informazioni online.

2. Consapevolezza Emotiva e Psicologica

- **Gestione delle Emozioni:** Imparare a riconoscere e gestire le emozioni suscitate dalle interazioni virtuali. Questo include essere consapevoli di come le piattaforme digitali possono influenzare il nostro stato emotivo.
- **Autoconsapevolezza:** riflettere regolarmente su come il tempo trascorso online influenza il benessere personale e sociale.

STRUMENTI E PRATICHE DI AUTOREGOLAZIONE

1. Limitazione del Tempo

- **Impostare Limiti:** utilizzare strumenti di monitoraggio del tempo per limitare il tempo trascorso su piattaforme digitali e social media.
- **Pianificazione del Tempo:** pianificare specifici momenti della giornata per attività online e offline, assicurando un equilibrio sano.

2. Pause Digitali

- **Detox Digitale:** prendersi regolarmente pause dalle tecnologie digitali per ricollegarsi alla realtà fisica e ridurre la dipendenza.
- **Tempo per sé:** dedicare tempo a hobby e attività che non coinvolgono la tecnologia, come leggere un libro, fare una passeggiata o praticare uno sport.

PROMOZIONE DI RELAZIONI AUTENTICHE

1. Interazioni Faccia a Faccia

- **Valorizzare le Relazioni Reali:** dare priorità alle interazioni faccia a faccia rispetto a quelle virtuali, coltivando relazioni autentiche e profonde.
- **Eventi Sociali:** partecipare a eventi sociali e attività di gruppo che promuovono la connessione umana reale.

2. Comunicazione Equilibrata

- **Comunicazione Mista:** utilizzare un mix di comunicazione digitale e faccia a faccia, trovando un equilibrio che mantenga le relazioni sane e significative.
- **Empatia e Ascolto:** coltivare abilità di ascolto attivo ed empatia nelle interazioni sia online che offline.

SOSTENIBILITÀ DIGITALE

1. Consumo Consapevole

- **Selezione dei Contenuti:** essere selettivi riguardo ai contenuti consumati online, scegliendo quelli che arricchiscono e informano piuttosto che distrarre o manipolare.
- **Evita l'Overload:** limitare l'esposizione a troppe informazioni e stimoli digitali, che possono sovraccaricare la mente e causare stress.

2. Creazione di Contenuti Positivi

- **Contributi Costruttivi:** Contribuire in modo positivo alle comunità online, con dividendo contenuti che promuovono il benessere, l'informazione accurata e il rispetto reciproco.
- **Supporto Comunitario:** partecipare a gruppi e comunità che offrono supporto e risorse per una vita digitale equilibrata.

TECNICHE DI MINDFULNESS

1. Pratiche di Mindfulness

- **Meditazione:** praticare la meditazione e altre tecniche di mindfulness per rimanere presenti e consapevoli durante l'uso delle tecnologie digitali.
- **Riflessione Quotidiana:** prendere del tempo ogni giorno per riflettere sulle proprie esperienze digitali e sul loro impatto emotivo e psicologico.

2. Auto-riflessione

- **Diario Personale:** tenere un diario per monitorare le proprie abitudini digitali e riflettere su come migliorare l'equilibrio tra vita digitale e reale.
- **Feedback Continuo:** cercare feedback da amici e familiari sulle proprie abitudini digitali e apportare modifiche basate su suggerimenti costruttivi.

CONCLUSIONE

Integrare strategicamente e consapevolmente queste pratiche nella vita quotidiana può aiutare a mediare la pervasività delle relazioni virtuali, garantendo che non si diventi intrappolati nel mondo digitale. **Il focus dovrebbe essere sul mantenere un equilibrio sano tra le interazioni virtuali e quelle reali, valorizzando le connessioni autentiche e il benessere personale.**

I nuovi linguaggi e le molte correnti di pensiero stanno ridisegnando nuove modalità e approcci funzionali, finalizzati al sapere in vari contesti culturali, questo ci porta a riflettere sui diversi scenari e sulle nuove linee di cambiamento culturale. Come reputa e valuta la questione in tal senso?

5

La questione dei nuovi linguaggi e delle molteplici correnti di pensiero che stanno ridisegnando le modalità e gli approcci al sapere è complessa e affascinante.
Questo fenomeno riflette una trasformazione culturale profonda che interessa vari contesti, dall'educazione alle comunicazioni, dalla tecnologia alle arti.
Ecco una valutazione su questo tema:

EVOLUZIONE DEI LINGUAGGI E DELLE CORRENTI DI PENSIERO

1. Digitalizzazione del Sapere

- **Accesso Democratizzato:** la digitalizzazione ha democratizzato l'accesso alle informazioni, rendendo il sapere più accessibile a un numero maggiore di persone. Piattaforme online, corsi MOOC e biblioteche digitali sono esempi di come il sapere sia diventato più diffuso.
- **Nuove Forme di Apprendimento:** l'apprendimento non è più confinato alle aule tradizionali. Le tecnologie educative, come la realtà aumentata e la realtà virtuale, stanno creando nuove esperienze di apprendimento immersive.

2. Interdisciplinarità e Connessione Globale

- **Collaborazioni Interdisciplinari:** le nuove correnti di pensiero promuovono un approccio interdisciplinare, combinando conoscenze da diversi campi per risolvere problemi complessi. Questo approccio è fondamentale per affrontare sfide globali come il cambiamento climatico e la salute pubblica.
- **Connessione e Condivisione:** la connettività globale permette la collaborazione e la condivisione di idee tra persone di diverse culture e background, arricchendo il dialogo culturale e scientifico.

SCENARI DI CAMBIAMENTO CULTURALE

1. Diversificazione del Sapere

- **Inclusione delle Voci Marginali:** i nuovi linguaggi e approcci stanno portando alla luce voci e prospettive precedentemente marginalizzate.
  Questo arricchisce il panorama culturale e promuove una maggiore inclusività.

- **Pluralità dei Metodi di Conoscenza:** oltre ai metodi scientifici tradizionali, si sta dando spazio a forme di conoscenza indigene, intuitive e artistiche, riconoscendo la loro validità e importanza.

2. Rivalutazione del Tradizionale

- **Tradizione e Innovazione:** mentre emergono nuovi approcci, c'è anche una rivalutazione delle tradizioni culturali. La sfida consiste nell'integrare il sapere tradi zionale con le nuove metodologie in modo armonioso.
- **Preservazione Culturale:** le tecnologie digitali possono anche essere utilizzate per preservare e promuovere le culture tradizionali, attraverso archivi digitali, musei virtuali e registrazioni multimediali.

NUOVE LINEE DI CAMBIAMENTO CULTURALE

1. Adattabilità e Flessibilità

- **Adattamento ai Cambiamenti:** le società devono essere flessibili e adattabili ai cambiamenti rapidi nel sapere e nella tecnologia. L'educazione deve preparare gli individui non solo con conoscenze specifiche, ma anche con abilità di pensiero critico e adattabilità.
- **Lifelong Learning:** il concetto di apprendimento continuo diventa sempre più centrale, con individui che devono aggiornare costantemente le loro competenze e conoscenze.

2. Etica e Responsabilità

- **Consapevolezza Etica:** la rapida evoluzione delle tecnologie e delle conoscenze solleva questioni etiche significative. È essenziale sviluppare un senso di responsabilità etica nell'uso e nella diffusione del sapere.
- **Sostenibilità Culturale:** promuovere pratiche che rispettino e preservino la diversità culturale e ambientale è fondamentale per uno sviluppo sostenibile.

VALUTAZIONE FINALE

I nuovi linguaggi e le correnti di pensiero stanno sicuramente ridisegnando il panorama culturale e il modo in cui il sapere viene prodotto, condiviso e applicato. Questa evoluzione porta con sé sia opportunità che sfide. Da un lato, c'è un arricchimento del sapere attraverso l'inclusività, l'interdisciplinarità e l'accessibilità. Dall'altro, è necessario affrontare le questioni etiche e garantire che il cambiamento culturale sia sostenibile e rispettoso delle diverse tradizioni. La chiave per navigare questo cambiamento risiede nella consapevolezza e nella responsabilità collettiva. **La società deve abbracciare l'innovazione mantenendo un equilibrio con la tradizione e promuovendo un sapere che sia inclusivo, etico e sostenibile.**

L'immersività tra AI e realtà virtuale stanno dando vita a nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento. Quali strategie consiglierebbe per far approcciare le nuove generazioni, in essere e in divenire, a tali nuove prospettive?

6

L'immersività tra intelligenza artificiale (IA) e realtà virtuale (VR) sta effettivamente aprendo nuovi paradigmi comunicativi e di apprendimento che possono trasformare radicalmente l'educazione e la formazione. **Per far approcciare efficacemente le nuove generazioni a queste prospettive, è fondamentale adottare strategie che siano educative, etiche e orientate al benessere.** Ecco alcune strategie chiave:

EDUCAZIONE E FORMAZIONE

1. Integrazione Curricolare

- **Inclusione nei Programmi Scolastici:** introdurre moduli su IA e VR nei programmi scolastici per familiarizzare gli studenti con queste tecnologie fin da giovani.
- **Laboratori e Workshop:** organizzare laboratori pratici e workshop dove gli studenti possono sperimentare direttamente con IA e VR, imparando attraverso l'esperienza pratica.

2. Formazione degli Educatori

- **Aggiornamento Professionale:** fornire corsi di aggiornamento e formazione continua agli insegnanti per assicurarsi che siano competenti nell'uso di tecnologie IA e VR.
- **Risorse Didattiche:** creare e distribuire risorse didattiche che aiutino gli educatori a integrare efficacemente queste tecnologie nelle loro lezioni.

PROMOZIONE DI COMPETENZE DIGITALI

1. Alfabetizzazione Digitale

- **Competenze di Base:** assicurarsi che gli studenti acquisiscano competenze digitali di base, come l'uso sicuro di internet, la comprensione delle tecnologie digitali e la capacità di valutare criticamente le informazioni online.
- **Programmazione e Coding:** insegnare le basi della programmazione e del coding, che sono fondamentali per comprendere e sviluppare applicazioni IA e VR.

2. Pensiero Critico e Risoluzione dei Problemi

- **Progetti e Sfide:** coinvolgere gli studenti in progetti e sfide che richiedono l'uso di IA e VR per risolvere problemi reali, stimolando il pensiero critico e le capacità di problem-solving.
- **Collaborazione Interdisciplinare:** promuovere progetti che combinano diverse discipline, come scienza, arte e ingegneria, per mostrare come le tecnologie IA e VR possono essere applicate in vari contesti.

ESPERIENZE IMMERSIVE

1. Ambienti di Apprendimento Immersivi

- **Simulazioni e Realtà Virtuale:** utilizzare simulazioni e realtà virtuale per creare ambienti di apprendimento immersivi che permettano agli studenti di esplorare concetti complessi in modo interattivo e coinvolgente.
- **Visite Virtuali:** organizzare visite virtuali a musei, luoghi storici e laboratori scientifici per offrire esperienze educative che potrebbero non essere facilmente accessibili fisicamente.

2. Giochi Educativi

- **Game-Based Learning:** sviluppare e utilizzare giochi educativi basati su IA e VR che rendano l'apprendimento divertente e motivante, incoraggiando gli studenti a esplorare e imparare attraverso il gioco.

ETICA E CONSAPEVOLEZZA

1. Educazione all'Etica Digitale

- **Discussioni sull'Etica:** introdurre discussioni sulle implicazioni etiche dell'IA e della VR, coprendo temi come la privacy, la sicurezza dei dati e l'impatto sociale delle tecnologie.
- **Casi di Studio:** analizzare casi di studio reali per comprendere le conseguenze etiche e sociali delle tecnologie emergenti.

2. Benessere Digitale

- **Equilibrio tra Online e Offline:** insegnare l'importanza di mantenere un equilibrio tra il tempo trascorso online e le attività offline, promuovendo abitudini digitali sane.
- **Mindfulness Tecnologica:** incorporare pratiche di mindfulness per aiutare gli studenti a gestire lo stress e a sviluppare un rapporto sano con le tecnologie digitali.

COLLABORAZIONE CON IL SETTORE TECNOLOGICO

1. Partnership Educative

- **Collaborazioni con Aziende:** stabilire partnership con aziende tecnologiche per fornire agli studenti accesso a strumenti avanzati e opportunità di apprendimento pratico.
- **Stage e Tirocini:** offrire programmi di stage e tirocini che permettano agli studenti di lavorare direttamente con tecnologie IA e VR in contesti professionali.

2.Innovazione e Sperimentazione

- **Progetti Pilota:** Implementare progetti pilota per sperimentare nuove metodologie didattiche basate su IA e VR, valutando l'efficacia e apportando miglioramenti continui.
- **Feedback e Adattamento:** raccogliere feedback dagli studenti e dagli educatori per adattare e migliorare continuamente le strategie di apprendimento immersive.

CONCLUSIONE

Per far approcciare efficacemente le nuove generazioni alle nuove prospettive create dall'immersività tra IA e VR, è essenziale adottare un approccio olistico che combini educazione, competenze digitali, esperienze immersive, etica e collaborazioni strategiche. **Queste strategie contribuiranno a preparare le nuove generazioni non solo a utilizzare queste tecnologie, ma anche a comprenderne le implicazioni e a sfruttarle in modo consapevole e responsabile.**

7 *Nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale, aprono sorprendenti scenari a livello di inclusività: quanto secondo lei questo aspetto può incidere in tal senso?*

Le nuove possibilità di interattività e interconnessione tra il mondo fisico e quello virtuale offrono sorprendenti scenari di inclusività, trasformando vari aspetti della società e migliorando l'accesso e la partecipazione per diverse categorie di persone. Ecco come questo aspetto può incidere sull'inclusività:

INCLUSIVITÀ EDUCATIVA

1. Accesso Universale all'Istruzione

- **Lezioni Online e VR**: la possibilità di partecipare a lezioni online e utilizzare la realtà virtuale per esperienze educative immersive permette agli studenti di tutto il mondo di accedere a una formazione di alta qualità, indipendentemente dalla loro ubicazione geografica o condizione socio-economica.
- **Materiali Didattici Interattivi:** i materiali didattici digitali interattivi, come libri di testo digitali e applicazioni educative, possono essere adattati per rispondere a diverse esigenze di apprendimento, rendendo l'istruzione più inclusiva per studenti con disabilità fisiche o cognitive.

2. Inclusione di Studenti con Disabilità

- **Tecnologie Assistive:** dispositivi e software di assistenza, come i lettori di schermo, i sistemi di riconoscimento vocale e le interfacce adattive, migliorano l'accesso all'educazione per studenti con disabilità.
- **Classi Inclusive:** le piattaforme di apprendimento online possono facilitare la creazione di classi inclusive dove studenti con e senza disabilità possono imparare insieme, promuovendo la collaborazione e la comprensione reciproca.

INCLUSIVITÀ SOCIALE E LAVORATIVA

1. Lavoro a Distanza

- **Telelavoro**: le tecnologie di comunicazione e collaborazione online permettono a persone con disabilità o con difficoltà di spostamento di partecipare attivamente al mercato del lavoro. Il telelavoro riduce le barriere fisiche e facilita un ambiente di lavoro più inclusivo.
- **Piattaforme Collaborative:** strumenti come i software di project management e le piattaforme di videoconferenza permettono una collaborazione efficace tra team distribuiti geograficamente, inclusi coloro che potrebbero non essere in grado di lavorare in un ufficio tradizionale.

2. Accesso ai Servizi
- **Servizi Online:** la digitalizzazione dei servizi pubblici e privati, come la sanità, l'assistenza sociale e i servizi finanziari, rende più facile per le persone con mobilità ridotta o che vivono in aree remote accedere a questi servizi.
- **Inclusione nei Processi Decisionali:** le piattaforme di partecipazione online permettono a un numero maggiore di persone di prendere parte ai processi decisionali pubblici, migliorando la rappresentanza delle comunità marginalizzate.

INCLUSIVITÀ CULTURALE E RICREATIVA

1. Accesso alla Cultura
- **Eventi Culturali Virtuali:** concerti, mostre d'arte, spettacoli teatrali e altri eventi culturali possono essere trasmessi in streaming o ricreati in VR, permettendo a chiunque, indipendentemente dalle loro capacità fisiche o dalla loro posizione, di partecipare e godere di esperienze culturali.
- **Biblioteche Digitali:** le biblioteche digitali e le risorse culturali online offrono accesso a una vasta gamma di materiali educativi e culturali, promuovendo l'inclusione culturale.

2. Inclusività nei Videogiochi e nelle Esperienze VR
- **Videogiochi Inclusivi:** gli sviluppatori di videogiochi stanno creando giochi con opzioni di accessibilità che permettono a persone con disabilità di giocare. Questo include la possibilità di personalizzare i controlli, i sottotitoli e le opzioni di difficoltà.
- **Esperienze VR Adattate:** le esperienze VR possono essere progettate per includere funzionalità di accessibilità, permettendo a un pubblico più ampio di sperimentare mondi virtuali.

INCLUSIVITÀ E RAPPRESENTANZA

1. Rappresentazione Diversificata
- **Contenuti Inclusivi:** la produzione di contenuti digitali può riflettere una vasta gamma di esperienze e identità, promuovendo la rappresentazione di gruppi diversi e favorendo una maggiore comprensione e accettazione culturale.
- **Comunità Online:** le piattaforme di social media e i forum online permettono a persone di diverse culture, background e abilità di connettersi, condividere esperienze e costruire comunità di supporto.

CONCLUSIONE

Le nuove possibilità di interattività e interconnessione tra fisico e virtuale hanno il potenziale di incidere positivamente sull'inclusività in vari contesti. Tuttavia, è essenziale che queste tecnologie siano progettate e implementate con attenzione alle esigenze di accessibilità e inclusività. **Attraverso un approccio consapevole e inclusivo, possiamo creare un ambiente digitale** che non solo migliora l'accesso alle informazioni e alle opportunità, ma **che promuove anche l'equità e la rappresentanza per tutte le persone, indipendentemente dalle loro capacità fisiche, cognitive o dalle loro condizioni socio-economiche.**

8

Ci misuriamo sempre più con narrazioni multisensoriali e inedite user experiences. A livello fruitivo, comunicativo ed esperenziale quanto pensa sia importante l'interazione tra i linguaggi comunicativi in essere e in divenire?

L'interazione tra i linguaggi comunicativi esistenti e quelli emergenti è fondamentale in un'era in cui le narrazioni multisensoriali e le user experiences (UX) innovative stanno diventando sempre più pervasive. Questo fenomeno ha un impatto significativo su diversi livelli: fruitivo, comunicativo ed esperienziale. Ecco una riflessione approfondita su quanto sia importante questa interazione:

LIVELLO FRUITIVO

1. **Accessibilità e Inclusività**
   - **Esperienze Personalizzate:** l'integrazione di nuovi linguaggi comunicativi consente di creare esperienze più personalizzate e adattabili alle diverse esigenze degli utenti, rendendo i contenuti più accessibili e inclusivi.
   - **Multimodalità:** utilizzare diversi canali comunicativi (testo, audio, video, interattività) permette di raggiungere un pubblico più ampio, includendo persone con diverse abilità e preferenze di fruizione.

2. **Coinvolgimento e Immersione**
   - **Interazione Multisensoriale:** le narrazioni multisensoriali che combinano immagini, suoni, testo e interattività aumentano il coinvolgimento dell'utente, creando esperienze immersive che migliorano la comprensione e la memoria.
   - **Emozione e Empatia:** Le esperienze sensoriali arricchite possono evocare emozioni più profonde e favorire l'empatia, permettendo agli utenti di connettersi più intensamente con il contenuto e con le storie raccontate.

LIVELLO COMUNICATIVO

1. **Efficienza nella Trasmissione dei Messaggi**
   - **Complementarità dei Linguaggi:** l'uso combinato di linguaggi diversi (visivo, verbale, auditivo) può rendere la comunicazione più efficace, permettendo di trasmettere informazioni complesse in modo più chiaro e comprensibile.
   - **Ridondanza Positiva:** La ripetizione del messaggio attraverso vari canali sensoriali può rinforzare la comprensione e la memorizzazione, migliorando l'efficacia della comunicazione.

2. Creatività e Innovazione

- **Nuove Forme di Espressione:** l'interazione tra linguaggi esistenti ed emergenti stimola la creatività, portando alla nascita di nuove forme di espressione artistica e comunicativa che possono attrarre e coinvolgere in modi inediti.
- **Evoluzione della Narrazione:** le tecnologie emergenti, come la realtà aumentata (AR), la realtà virtuale (VR) e l'intelligenza artificiale (IA), offrono nuove modalità di narrazione che possono trasformare il modo in cui raccontiamo e condividiamo storie.

LIVELLO ESPERIENZIALE

1. Interattività e Partecipazione Attiva

- **Engagement dell'Utenza:** l'interazione tra linguaggi comunicativi incoraggia la partecipazione attiva dell'utente, trasformandolo da spettatore passivo a parte integrante dell'esperienza narrativa.
- **Esperienze Immersive:** le tecnologie immersive, come VR e AR, permettono agli utenti di entrare fisicamente nelle storie, offrendo esperienze esperienziali che vanno oltre la semplice fruizione passiva.

2. Apprendimento e Retenzione

- **Apprendimento Multisensoriale:** l'integrazione di elementi multisensoriali nei processi di apprendimento facilita la comprensione e la memorizzazione delle informazioni, sfruttando i diversi canali percettivi per rinforzare il sapere.
- **Coinvolgimento Emotivo:** le esperienze emotivamente coinvolgenti aiutano a creare ricordi duraturi e a favorire un apprendimento più significativo e profondo.

SFIDE E OPPORTUNITÀ

1. Sfide Tecnologiche e Etiche

- **Accessibilità e Inclusione:** è importante garantire che le nuove tecnologie siano accessibili a tutti, evitando che l'innovazione crei nuove forme di esclusione.
- **Etica e Privacy:** l'uso di tecnologie avanzate deve essere bilanciato con considerazioni etiche riguardanti la privacy, la sicurezza e il potenziale abuso delle informazioni personali.

2. Opportunità di Innovazione

- **Nuove Professioni e Competenze:** l'emergere di linguaggi comunicativi innovativi crea nuove opportunità professionali e richiede lo sviluppo di competenze specifiche nei campi della tecnologia, del design e della comunicazione.
- **Collaborazione Interdisciplinare:** l'interazione tra diversi linguaggi comunicativi favorisce la collaborazione interdisciplinare, riunendo esperti di vari settori per creare esperienze più ricche e complete.

CONCLUSIONE

L'interazione tra i linguaggi comunicativi esistenti e quelli emergenti è cruciale per sfruttare appieno le potenzialità delle narrazioni multisensoriali e delle nuove user experiences. Questa interazione non solo migliora l'accessibilità e l'inclusività, ma stimola anche la creatività e l'innovazione, offrendo esperienze più coinvolgenti, efficaci e memorabili. Tuttavia, **è essenziale affrontare le sfide tecniche ed etiche associate a queste innovazioni per garantire che i benefici siano distribuiti equamente e in modo responsabile.**

Nuove modalità di approccio alla realtà, viste dalla prospettiva del making of, offriranno e stabiliranno nuovi scenari educativi, formativi, creativi ed espressivi. Come, secondo il suo punto di vista e in che maniera influiranno sugli ipotetici sviluppi e cambiamenti, in riferimento al complesso e specifico rapporto tra competenze e abilità?

9

Le nuove modalità di approccio alla realtà, soprattutto attraverso il *"making of"* **che coinvolge tecnologie come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR), l'intelligenza artificiale (IA), la stampa 3D e altre tecnologie emergenti, stanno trasformando profondamente i campi educativo, formativo, creativo ed espressivo.** Questo cambiamento influenzerà in modo significativo lo sviluppo delle competenze e delle abilità in vari modi:

COMPETENZE TECNICHE E DIGITALI

1. Alfabetizzazione Digitale Avanzata

- **Competenze Tecnologiche:** gli studenti dovranno acquisire competenze avanzate in tecnologie digitali, comprendendo non solo l'uso ma anche la creazione e la gestione di strumenti come VR, AR e IA.
- **Programmazione e Coding:** la capacità di programmare e comprendere i principi del coding diventerà una competenza di base, simile alla lettura e alla scrittura, poiché queste abilità sono fondamentali per creare contenuti e soluzioni tecnologiche.

2. Sviluppo di Soft Skills Tecnologiche

- **Pensiero Critico e Risoluzione dei Problemi:** le nuove modalità di apprendimento richiedono agli studenti di risolvere problemi complessi, spesso in ambienti virtuali, sviluppando un pensiero critico e capacità di problem-solving.
- **Collaborazione e Comunicazione Digitale:** le piattaforme digitali e le tecnologie immersive promuovono nuove forme di collaborazione e comunicazione, rendendo essenziali le competenze in queste aree.

COMPETENZE CREATIVE E ESPRESSIVE

1. Espressione Creativa attraverso Nuovi Media

- **Multimedialità e Narrazione Immersiva:** le tecnologie come VR e AR offrono nuovi strumenti per la narrazione e l'espressione artistica, permettendo di creare esperienze immersive che coinvolgono più sensi.
- **Design e Prototipazione 3D:** La stampa 3D e le tecnologie di modellazione consentono di materializzare idee in forme fisiche, promuovendo l'innovazione nel design e nell'ingegneria.

2. Interdisciplinarità e Innovazione
- **Fusioni Interdisciplinari:** Le nuove tecnologie favoriscono l'interazione tra diverse discipline (arte, scienza, ingegneria, ecc.), stimolando l'innovazione e la creazione di soluzioni nuove e originali.
- **Integrazione di Competenze Tradizionali e Digitali:** l'uso di tecnologie avanzate richiede una combinazione di competenze tradizionali (come il disegno e la scrittura) con abilità digitali, favorendo una formazione più completa e integrata.

CAMBIAMENTI NEI METODI EDUCATIVI E FORMATIVI

1. Apprendimento Esperienziale e Immersivo
- **Simulazioni e Ambienti Virtuali:** le tecnologie immersive permettono di creare simulazioni realistiche che offrono opportunità di apprendimento esperienziale, facilitando la comprensione di concetti complessi attraverso l'interazione diretta.
- **Gamification:** l'uso di elementi di gioco in contesti educativi rende l'apprendimento più coinvolgente e motivante, promuovendo una partecipazione attiva e un maggiore coinvolgimento degli studenti.

2. Personalizzazione dell'Apprendimento
- **Apprendimento Adattivo:** le piattaforme educative basate su IA possono adattarsi alle esigenze e ai ritmi di apprendimento degli studenti, offrendo percorsi personalizzati che ottimizzano l'acquisizione delle competenze.
- **Feedback Immediato e Analisi dei Dati:** l'uso di tecnologie digitali permette di raccogliere e analizzare dati sull'apprendimento, fornendo feedback immediato e supporto personalizzato per migliorare le prestazioni degli studenti.

IMPATTI SULLE ABILITÀ E COMPETENZE FUTURE

1. Nuove Abilità per Nuovi Mestieri
- **Emergenza di Nuove Professioni:** la diffusione delle nuove tecnologie crea nuovi settori professionali e richiede competenze specifiche in aree come lo sviluppo di contenuti VR/AR, la gestione dei dati IA e la progettazione di esperienze immersive.
- **Riqualificazione e Formazione Continua:** gli individui dovranno adattarsi continuamente ai cambiamenti tecnologici, impegnandosi in un apprendimento continuo e nella riqualificazione per rimanere competitivi nel mercato del lavoro.

2. Competenze Trasversali
- **Adattabilità e Flessibilità:** la rapida evoluzione tecnologica richiede una forte adattabilità e flessibilità, con la capacità di apprendere nuove tecnologie e metodologie in modo rapido e efficace.
- **Creatività e Innovazione:** la capacità di innovare e pensare in modo creativo sarà essenziale per sfruttare appieno le potenzialità delle nuove tecnologie e per risolvere problemi complessi in modi nuovi.

CONCLUSIONE

Le nuove modalità di approccio alla realtà, attraverso tecnologie immersive e interattive, influenzeranno profondamente il rapporto tra competenze e abilità, promuovendo una formazione più integrata, personalizzata e orientata all'innovazione. Questi sviluppi non solo trasformeranno l'educazione e la formazione, ma creeranno anche nuove opportunità per esprimere la creatività e per risolvere problemi complessi, rendendo essenziale l'acquisizione di competenze tecniche, creative e trasversali.

Le persone dovranno essere preparate a un apprendimento continuo e adattabile per affrontare le sfide e le opportunità di un mondo in rapida evoluzione.

10

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio ambientali e politici, quanto ritiene importante l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili, al fine di garantire i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano in tali contesti?

Per una corretta e consapevole pianificazione degli scenari socio-ambientali e politici, l'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili è di fondamentale importanza. Ecco perché:

CAPACITÀ CRUCIALI

1. Resilienza e Adattabilità

- **Resilienza Individuale e Collettiva:** la capacità di affrontare e superare avversità è essenziale per adattarsi ai cambiamenti ambientali e socio-politici. La resilienza deve essere promossa a livello individuale, comunitario e istituzionale.
- **Adattabilità al Cambiamento:** la velocità con cui avvengono i cambiamenti richiede che le persone e le comunità siano in grado di adattarsi rapidamente. Questo include la capacità di acquisire nuove competenze e riqualificarsi secondo le necessità emergenti.

2. Educazione e Formazione Continua

- **Accesso Universale all'Educazione:** Garantire che tutti abbiano accesso a un'educazione di qualità è fondamentale per lo sviluppo delle capacità cruciali. L'educazione deve includere competenze tecniche, digitali, e soft skills come il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.
- **Formazione Continua:** promuovere un approccio alla formazione che duri tutta la vita, con programmi che permettano alle persone di aggiornarsi costantemente in base alle nuove esigenze del mercato del lavoro e ai cambiamenti tecnologici.

COMPORTAMENTI ANTIFRAGILI

1. Antifragilità nelle Politiche Pubbliche

- **Progettazione di Sistemi Antifragili:** le politiche pubbliche devono essere progettate in modo da non solo resistere agli shock, ma trarre beneficio dalle incertezze e dai cambiamenti. Questo può includere la creazione di infrastrutture flessibili e l'implementazione di politiche che promuovano l'innovazione.

- **Feedback e Adattamento:** I sistemi politici e socio-ambientali devono incorporare meccanismi di feedback che permettano di adattarsi rapidamente alle nuove informazioni e alle mutevoli circostanze.

2. Cultura della Prevenzione e della Preparazione

- **Pianificazione Preventiva:** investire nella prevenzione dei rischi e nella pianificazione delle emergenze per minimizzare gli impatti negativi di crisi future, come cambiamenti climatici, crisi economiche o pandemie.
- **Coinvolgimento della Comunità:** promuovere una cultura di preparazione e partecipazione attiva all'interno delle comunità, rendendo le persone consapevoli dei rischi e delle misure preventive da adottare.

GARANTIRE I DIRITTI FONDAMENTALi

1. Accesso ai Servizi Essenziali

- **Salute e Benessere:** Garantire l'accesso universale ai servizi sanitari di base e promuovere il benessere attraverso politiche sanitarie inclusive e preventive.
- **Istruzione e Formazione:** assicurare che l'istruzione sia accessibile a tutti, indipendentemente dal contesto socio-economico, geografico o culturale.

2. Sviluppo Umano e Sociale

- Inclusione Sociale: Implementare politiche che promuovano l'inclusione sociale, riducendo le disuguaglianze e garantendo che tutte le persone abbiano pari opportunità di sviluppo.
- **Sostenibilità Ambientale:** Promuovere lo sviluppo sostenibile per assicurare che le risorse naturali siano gestite in modo responsabile, garantendo che le generazioni future abbiano accesso a un ambiente sano e vivibile.

IMPLEMENTAZIONE DI POLITICHE ANTIFRAGILI

1. Innovazione e Tecnologia

- **Adottare Nuove Tecnologie:** Sfruttare le tecnologie emergenti per migliorare l'efficienza dei servizi pubblici e la resilienza delle infrastrutture. Ad esempio, l'uso di IA per la gestione delle risorse naturali o la blockchain per garantire la trasparenza nei processi politici.
- **Promuovere la Ricerca e lo Sviluppo:** investire nella ricerca e nello sviluppo per trovare soluzioni innovative alle sfide socio-ambientali e politiche.

2. Partecipazione Democratica e Governance

- **Coinvolgimento della Cittadinanza:** promuovere la partecipazione attiva dei cittadini nei processi decisionali per garantire che le politiche siano inclusive e rispondano alle esigenze della comunità.
- **Trasparenza e Responsabilità:** assicurare che i processi di governance siano trasparenti e che i decisori siano responsabili delle loro azioni, per costruire fiducia nelle istituzioni pubbliche.

CONCLUSIONE

L'accrescimento di capacità cruciali e di comportamenti antifragili è essenziale per affrontare le sfide socio-ambientali e politiche del presente e del futuro. Questi aspetti non solo migliorano la resilienza e l'adattabilità delle comunità, ma garantiscono anche che i diritti fondamentali di accesso ai servizi essenziali e allo sviluppo umano siano rispettati e promossi. **Per realizzare questo obiettivo, è necessario un approccio integrato che coinvolga l'educazione, la formazione continua, l'innovazione tecnologica, la partecipazione democratica e la pianificazione preventiva.**

1.1 *Quali linee guida etiche, pensa si debbano promuovere per sostenere e implementare, al contempo, una cultura della responsabilità e della trasparenza in riferimento all'AI?*

Per promuovere una cultura della responsabilità e della trasparenza nell'implementazione dell'intelligenza artificiale (AI), sono fondamentali diverse linee guida etiche. Queste linee guida devono bilanciare l'innovazione tecnologica con l'etica e il rispetto dei diritti umani, assicurando che l'AI sia utilizzata in modo sicuro, equo e responsabile. Ecco alcune raccomandazioni:

1. TRASPARENZA NELL'UTILIZZO DELL'AI
- **Esplicitazione degli Algoritmi:** le organizzazioni devono rendere trasparenti gli algoritmi utilizzati, spiegando come l'AI prende decisioni e influisce sui risultati. Questo aiuta a prevenire discriminazioni e a garantire la comprensione delle logiche decisionali.
- **Tracciabilità e Auditabilità:** Deve essere possibile tracciare l'uso dell'AI per monitorare l'impatto delle decisioni e verificarne l'equità e l'efficacia. Auditabilità significa che gli algoritmi devono essere accessibili per revisioni indipendenti.

2. EQUITÀ ED ELIMINAZIONE DELLA DISCRIMINAZIONE
- **Impatto Sociale ed Equità:** prima di implementare sistemi basati sull'AI, è cruciale valutare e mitigare i potenziali impatti negativi sull'equità sociale, evitando la discriminazione basata su caratteristiche come razza, genere, età o orientamento sessuale.
- **Bias e Fairness:** le organizzazioni devono affrontare i bias presenti nei dati utilizzati per addestrare l'AI e garantire che i modelli siano progettati per essere equi e inclusivi.

3. RESPONSABILITÀ E ACCOUNTABILITY
- **Responsabilità degli Sviluppatori e degli Utenti:** gli sviluppatori di AI devono essere responsabili delle conseguenze delle loro tecnologie. Devono essere chiari chi sono i responsabili delle decisioni prese dall'AI e delle azioni intraprese sulla base delle sue raccomandazioni.
- **Meccanismi di Riconoscimento e Riparazione:** è importante stabilire meccanismi per riconoscere e correggere rapidamente eventuali errori o danni causati dall'AI, garantendo che vi sia responsabilità per i danni provocati.

4. PRIVACY E SICUREZZA
- **Protezione dei Dati Personali:** l'AI deve essere implementata nel rispetto della privacy e della protezione dei dati personali. Devono essere adottate misure rigorose per evitare la violazione della privacy e il furto di dati sensibili.
- **Sicurezza delle Informazioni:** le organizzazioni devono garantire che i sistemi basati sull'AI siano protetti da minacce informatiche e che le informazioni sensibili non siano compromesse.

5. CONSENSO E PARTECIPAZIONE
- **Coinvolgimento delle Parti Interessate:** le decisioni sull'implementazione dell'AI devono coinvolgere le parti interessate, inclusi esperti, gruppi di difesa dei diritti, comunità colpite e altri attori chiave.
- **Consentimento e Controllo:** dove possibile, gli individui devono avere il diritto di fornire il loro consenso all'uso dei loro dati e di esercitare un certo grado di controllo sul modo in cui l'AI influisce sulle loro vite.

6. FORMAZIONE ED EDUCAZIONE
- **Educazione sull'AI:** è essenziale educare il pubblico e i professionisti sull'AI, incluso il modo in cui funziona, le sue applicazioni e le sue implicazioni etiche.
  Questo promuove una maggiore consapevolezza e una migliore capacità di valutare criticamente le tecnologie AI.

IMPLEMENTAZIONE E MONITORAGGIO
- **Implementazione Graduale e Valutazione Continua:** le organizzazioni dovrebbero implementare l'AI in modo graduale, valutando costantemente l'efficacia, l'equità e l'impatto sociale delle applicazioni AI e apportando modifiche necessarie.
- **Collaborazione e Standardizzazione:** la collaborazione tra organizzazioni, esperti e governi è cruciale per sviluppare normative e standard globali che guidino l'implementazione etica dell'AI.

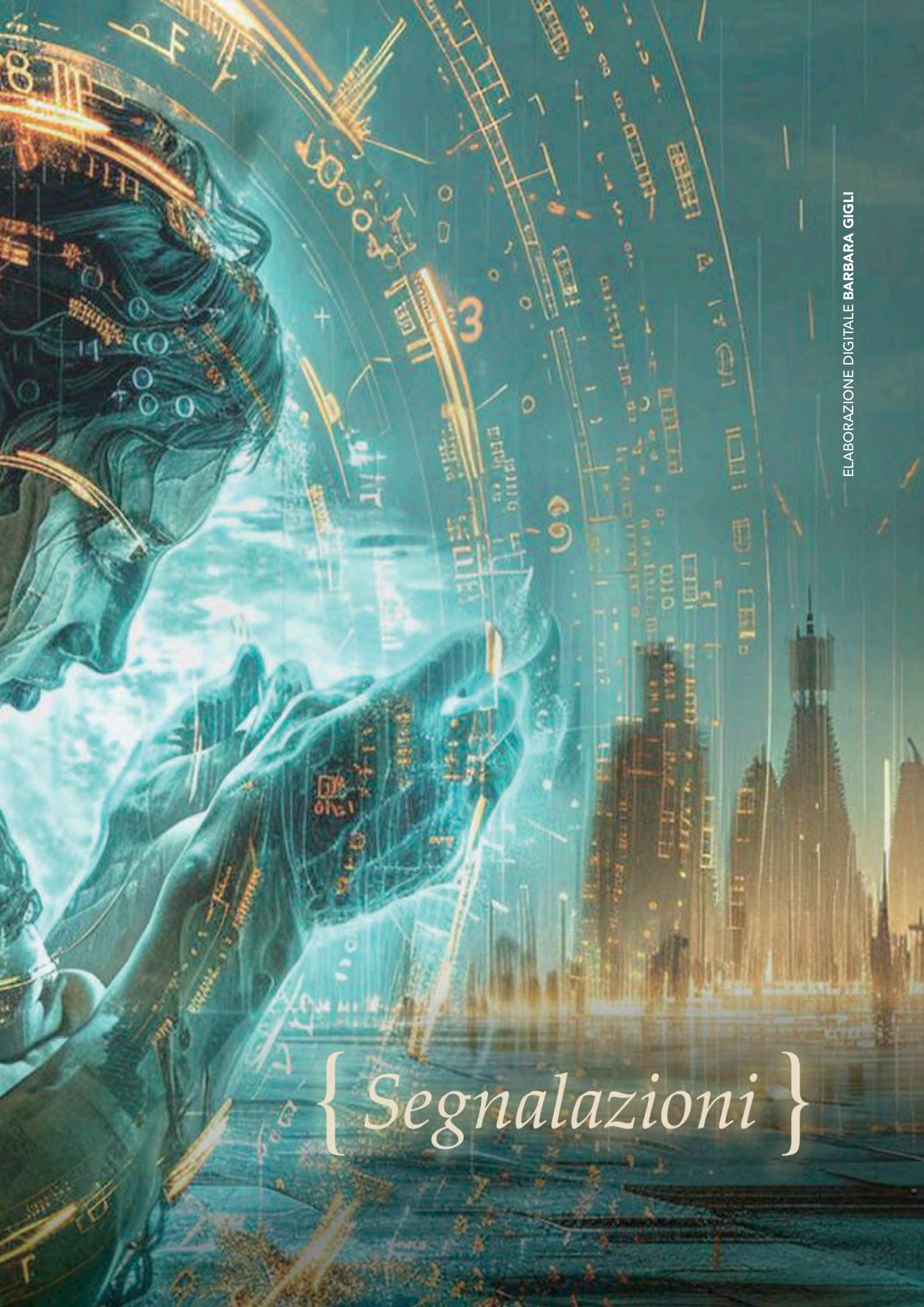
Promuovere queste linee guida etiche non solo protegge i diritti fondamentali delle persone, ma favorisce anche l'adozione responsabile e sostenibile dell'intelligenza artificiale per il bene comune.

Grazie mille per il suo contributo ricco di spunti operativi, di analisi, riflessioni e di stimoli per l'approfondimento.

Di niente, Enrico! Sono felice di aver potuto contribuire con informazioni utili.
Se hai altre domande o argomenti su cui vorresti discutere in futuro, non esitare a tornare qui. A presto e buona continuazione!

"L'intelligenza è la capacità
di adattarsi al cambiamento"

-Stephen Hawking



ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

{ *Segnalazioni* }

ORMA

POETI SUL MURO

TRA LIRISMO POST-ARTIFICIALE E AMBIENTE PRE-RELAZIONALE

di Massimo Arduini

Poeti sul muro.
Quello di ricoprire la città con strati di scrittura era una consuetudine antica, la città romana era scritta e così quella rinascimentale, nel tempo la storia ha visto questa pratica svilupparsi nelle più differenziate declinazioni, fino all'esplosione satura e selvaggia sui poveri muri; ma quanti di tutti questi messaggi articolati in segni alfabetici possono dirsi poesia? "*Muoiono i poeti ma non muore la poesia*", scriveva Aldo Palazzeschi, una affermazione la sua che è rigenerata nel tempo, convincendo generazioni di poeti ed artisti a ripensare la città come "esperienza poetica" attraverso forme espressive differenziate, compresi i graffiti e le scritte sui muri. Viene da pensare alla manifestazione *Parole sui muri* (Fiumalbo,1967-1968), ma anche a quelle più recenti organizzate dal MEP (Movimento d'Emancipazione della Parola) che dal 2010 puntellano i muri delle città con volantini poetici. È da questo rigore astratto di un'idea di muro e di poesia che parte la ricerca di Massimo Arduini, per poi compiere una brillante confutazione proponendo i volti dei poeti invece delle loro poesie. *Poeti sul muro*, così titola la raccolta di 52 ritratti realizzati a matita e carboncino, per meglio riaffermare la forza mitica che ogni immagine di poeta porta con sé. La scelta di una campionatura di immagini sappiamo essere stata alla base di molte ricerche, come non ricordare *I tredici uomini più ricercati* di A. Warhol oppure *Atlas* di G. Richter.

ROSANNA RUSCIO

Quello che prende forma nell'opera di Massimo Arduini - nel suo costruire l'unicità d'ogni ritratto sulla base di regole fisse - è l'idea di un'enciclopedia *aperta*, aggettivo che, come scriveva Italo Calvino, contraddice il sostantivo enciclopedia, nato dalla pretesa di esaurire la conoscenza del mondo, e quindi come tale, disposta ad includere sempre cose nuove, e dunque anche nuovi poeti.

Quante sono le forme d'intelligenza? Quante ne conosciamo e quante ne abbiamo prodotte?
La forma umana è già artificiale. L'arte è "*artificio*" e la poesia è "*poiéo*", produrre. Quindi potremmo affermare quasi platonicamente che "l'intelligenza artificiale" è un artificio alla seconda. È un riflesso di qualcosa che è già riflessa. Perciò "simula", nel caso specifico, l'intelligenza dell'arte e della poesia. Che sono forme però "estetiche" di comprensione. Ciò che attiene al *noein* è invece frutto di ragionamento. Questo ci dice la tradizione filosofica occidentale.

In entrambe le "forme" aleggia l'intuizione. Che però, appunto, coglie in modo diverso la realtà. In funzione del medium, dello strumento, con cui ci si pone al mondo. (Nella radura del mondo). Ora tutta questa disgressione pseudo-filosofica è per puntare il dito sulle modalità della recente invenzione umana: l'intelligenza artificiale. Vale a dire che inevitabilmente un sistema basato su algoritmi generativi implementa di "default" gli spazi esperienziali e delle pratiche. Inventano forme, storie, suoni. Ma come li ha sempre inventati l'uomo. E infatti la riconosciamo. È una "creatura" umana come Frankenstein! Il sogno dell'immortalità. Una macchina che potrà autogenerarsi anche quando l'essere umano sarà estinto o modificato.

La ridda di 52 ritratti nello spazio neutro e bianco, senza quasi null'altro, ci richiama ad un'aura sacrale e quasi post-vita. Se non altro poiché a parte alcune eccezioni la maggioranza, degli autori ritratti, non è più esistente. Ma tutti partecipano da vivi o morti. Si ha nuovamente la possibilità di averli tutti li. E non è questo un artificio, una finzione ineguagliabile, un'estensione, una ricostruzione, un montaggio? Ma allo stesso tempo luogo di silenzio: rievocazione di un lirismo che nel titolo definisco post-artificiale. Gli stessi ritratti poi, non tutti, rimanipolati digitalmente, come nel libro d'artista ORMA o sulle pareti esterne, sembrano simulare le variazioni algoritmiche e di assemblaggio creativo di AI.
Chissà se l'istallazione site-specific presentata a Blocco 13, possa aver suscitato emozioni o innescato dei meccanismi sentimentali, affettivi negli spettatori. Qualcuno ha trovato i personaggi estremamente colloquiali. Come in quelle specie di interviste impossibili dove s'immagina di parlare con Giulio Cesare o con Garibaldi. Orma dunque, una traccia, un'impronta che non è simulacro, ma reale. Ogni ritratto è questo. Il lirismo va al di là dell'artificio, cioè l'arte va al di là di sé stessa. Mettere i poeti su di un muro è questa operazione di renderli vivi, nel senso di presenti, contemporanei e immortali. La parola poetica viene prima della comunicazione, il significato visivo oltrepassa l'artificio. Per tali motivi lo definisco pre-relazione l'ambiente che si viene a creare. O forse l'ambientazione direi. Stabiliscono un momento di sospensione, prima che ci si possa interfacciare con loro. I poeti sono al muro, in fila, come in una esecuzione, ma è proprio in questo momento che si verifica la cesura temporale. "*Per quanto tempo è per sempre? A volte, solo un secondo*" [Alice in Wonderland (Luis Carroll 1° Ed. 1865 London, Macmillan and Co.)].

“

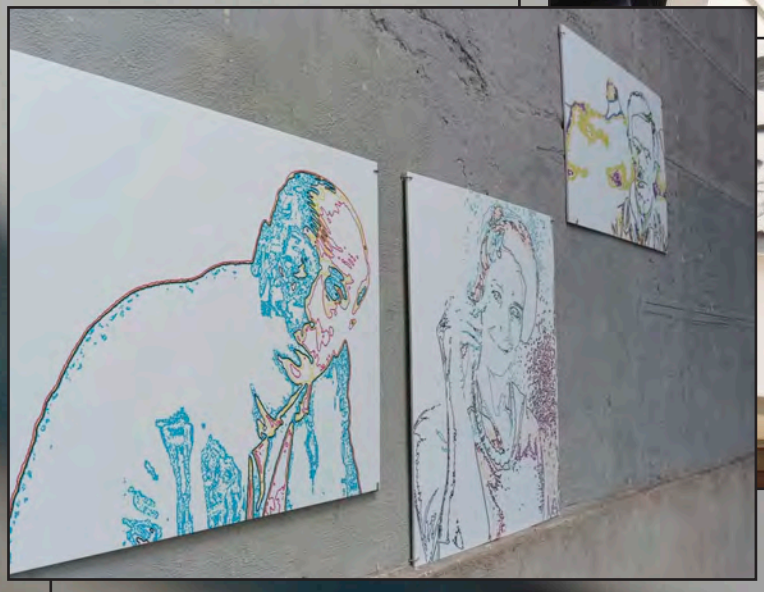
In quel “poetastro”, con il quale Massimo Arduini si è definito per la mostra “Poeti sul muro” a Blocco 13, c’è una buona dose di autoironia. Ma anche la tensione verso una forma che scarti il profilo impersonale di una algida mise en page. Che nella installazione site specific si è tradotta nella distribuzione sulla parete di singole opere su carta capaci, tuttavia, di realizzare un ulteriore, autonomo lavoro (peraltro in progress). In “Poeti sul muro” abbiamo assistito all’alternarsi di disegni a matita (nella galleria dei ritratti/omaggio ai poeti cari ad Arduini) e di immagini frutto di un’elaborazione al computer dei volti (dell’artista stesso e di quattro dei poeti scelti) sia all’interno sia all’esterno della galleria. E, ancora una volta, al muro, come a mimare ed esorcizzare la fucilazione. Un’esecuzione, però, c’è stata. Ed è quella manuale dei disegni. Ma anche quella progettuale dell’ambiente di via Benzoni 13, che è stato rivisitato. Uno spazio in cui la definizione “divisionista” dell’immagine frutto di elaborazione elettronica affronta i 52 ritratti dal tratto argentato della grafite che insegue e rielabora i chiaroscuri di fotografie prelevate dalla Rete e, spesso, di bassa definizione. Ritratti all’impronta alternati ad altri di iperrealistica precisione, disegni ben definiti ed altri invece volutamente sfumati, sfocati, slabbrati.

Uno stile variegato per adattarsi ai diversi versi e alle differenti personalità dei singoli poeti ritrattati. Attraverso un segno che, in definitiva, è assolutamente digitale, proprio perché filtrato dal calore della mano e dei polpastrelli di Massimo Arduini.

CARLO ALBERTO BUCCI

”

ORMA
per Poeti sul Muro
di Massimo Arduini
2
Sottobraccio al vento, seguendo un lamento:
Impronte lasciate dai molti seguaci che avevo
Segni ancestrali dell'intelletto, ad asta, come meri
ORMA

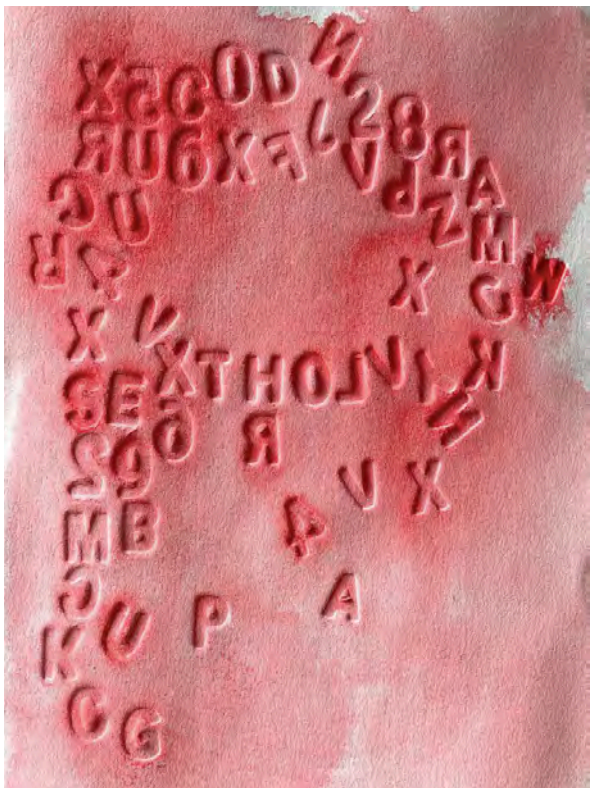


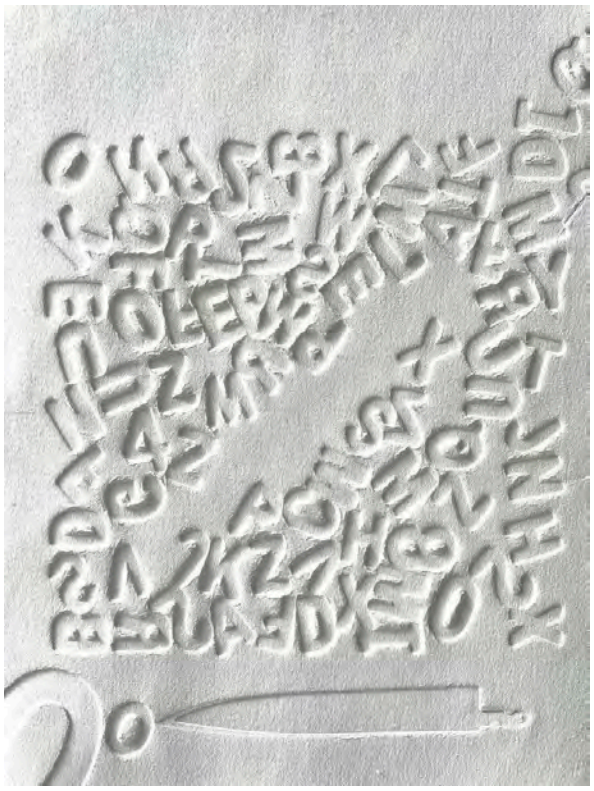
VERSO L'ARCA

Il linguaggio creativo e simbolico nell'opera di Calogero Barba

di *Giovanna Cavarretta*

L'opera di Calogero Barba si situa nel panorama artistico contemporaneo come strumento alternativo della ricerca verbo-visuale. La scrittura creativa che affonda le proprie radici nelle sperimentazioni neoavanguardiste del secondo Novecento, acquista, in Barba, una valenza semantica, sorretta da un'attenta indagine sul rapporto tra segno verbale e segno visivo e segno come materia legato al suo significato, dalla cui relazione complementare si evince il messaggio poetico dell'artista. "Verso l'arca" è un'opera di Poesia Visiva che si origina dall'incontro tra due poli semantici, consegnando all'osservatore una struttura compositiva libera da ogni schema artistico convenzionale. In essa, l'interpretazione della realtà è volta a riscoprire aspetti ed istinti, spesso celati in codici espressivi castranti. Tuttavia, la Poesia Visiva ben si presta ad esprimere l'interiorità dell'artista e la soggettiva visione della realtà esterna. Un tratto distintivo che emerge dall'analisi dell'opera è la capacità dell'artista di saper accostare sapientemente l'arte verbale e l'arte visiva con grande originalità, dando vita ad un idioma singolare nella finezza di uno stile pronto ad oltrepassare codici già desueti. L'opera è composta da sei pagine e in ognuna delle quali sono impresse a secco su carta Fabriano Rosaspina lettere dell'alfabeto, arricchite da cromie delicatamente sfumate, che rimandano alla fragilità dell'elemento materico, la carta. La presenza della scrittura congiunta alla raffigurazione della chiocciola e della tartaruga, caricano l'opera di un importante aspetto simbolico. Tuttavia, la struttura compositiva si regge su coppie oppositive e complementari, quasi ad evidenziare il nesso relazionale tra i differenti elementi compositivi. Infatti, la padronanza tecnico-formale permette di veicolare il messaggio poetico che l'artista intende rappresentare; un messaggio che proviene dalle profondità del suo Essere. Lo scenario artistico odierno è caratterizzato da una pluralità di sistemi espressivi, dai quali emergono tratti salienti e significativi della direzione che sta prendendo l'arte contemporanea. Questi dati sono indice di una ricerca sempre più orientata ad illuminare un percorso creativo e formale in nuce. Infatti, l'apparato estetico-filosofico del XX secolo ci ha consegnato una trama di avvenimenti, ribaltamenti e nuove ed inaspettate tendenze, che hanno portato l'arte visiva e non solo, ad una maggiore indagine sia per quanto concerne i mezzi espressivi, sempre più contaminati dall'elemento tecnologico, sia sul rapporto tra forma e contenuto dell'opera d'arte in sé. Gli anni Settanta del Novecento sono stati contrassegnati dalla compresenza di operazioni "altre", volte a superare i confini di un approccio lineare e bidimensionale per approdare allo spazio tridimensionale, caratteristica delle posizioni della Neoavanguardia. Si deduce, quindi, che le leggi dell'arte e le regole dell'artista siano in perenne mutamento: manifesto della concezione transitoria della Vita, del Fare e del Sapere. Quindi, la sola regola alla quale si sottomette l'arte come l'esistenza umana sia che l'unica costante è il cambiamento. E in questo clima nasce la Scrittura Visiva. Quest'ultima come mezzo di comunicazione diventa uno strumento d'analisi, capace di sovvertire principi e norme ormai obsolete. In tale contesto culturale ed artistico si inserisce l'arte di Calogero Barba, la cui opera è espressione indipendente in seno alla fenomenologia contemporanea della Scrittura Visuale, indice di una sperimentazione approdata, grazie all'originalità critica del suo artefice, ad una scrittura creativamente libera. La matrice antropologica dalla quale discende l'arte di Barba, dove l'elemento artistico di appartenenza al luogo era rivisitato e rielaborato, e spesso spogliato della funzione storica, nell'opera "Verso l'arca" si trasmuta in forza evocativa, simbolo di una visione archetipica che rimanda ad una dimensione a-temporale. Un aspetto molto importante che si evince nell'opera è la coesistenza di due distinti linguaggi. Il primo concerne l'insieme di tecnico-formali atte alla realizzazione dell'opera dal punto di vista materiale e l'altro riguarda quel genere di espressione legata al





simbolo. La nostra epoca ha operato una sorta di scissione tra il linguaggio simbolico e il linguaggio analogico, provocando una sorta di spaccatura nell'espressione dell'esistenza umana. Questa separazione ha prodotto una dualità tra il piano orizzontale (materiale, espressione della realtà esterna) e il piano verticale (spirituale, caratterizzato dalla tensione animica verso i mondi Superiori). L'opera di Calogero Barba rivela nella presenza di specifici elementi simbolici, l'urgente necessità e un "sentire" comune che protende verso l'unione dei suddetti piani. E' proprio in tale rappresentazione simbolica che si palesa la poetica dell'artista, che partendo da presupposti estetici, come una concezione del bello fondata sulla categoria della delicatezza e dell'armonia cromatica, all'uso di colori quali il blu e del rosso che secondo Kandinskij hanno un significato universale, per giungere ad un livello filosofico di stampo spiritualista come Bergson o Gentile. Già nel titolo dell'opera "Verso l'arca" è racchiusa l'essenza dell'opera stessa. Il rimando all'arca di Noè risulta chiaro. Essa, come la nave è simbolo di salvezza, luogo in cui dovrebbe rinascere la vita, e i tre piani che la compongono, rappresentano i simboli dei tre livelli del cosmo: il piano inferiore era assegnato ai rettili e alle bestie selvatiche, il piano centrale alle persone e infine il piano superiore agli uccelli. E' indubbio che l'arca sia metafora del modello del mondo. Come simbolo del cuore e dello Spirito, l'immagine dell'arca può essere paragonata al Santo Graal. Inoltre, essa è altresì simbolo di un nuovo inizio, dopo la distruzione causata dal Diluvio. Altrettanti importanti per la lettura analogica dell'opera, specificatamente in chiave esoterica e spirituale, sono i due animali raffigurati in due delle sei pagine che formano l'intera struttura compositiva. La raffigurazione della chiocciola dal colore blu, rappresenta la lentezza del percorso spirituale intrapreso dall'iniziato. Egli nel suo cammino avanza con pazienza e prudenza all'interno di una dimensione temporale flemmatica, nemica del dinamismo e della tempestività. La forma a spirale rappresenta il lungo viaggio che conduce alla conoscenza del mondo e dell'esistenza, dove la consapevolezza della realtà esterna, incarnata dall'ego si contrappone al cammino compiuto dal Sé superiore nella sua infinita evoluzione. Infatti, la chiocciale è blu, un colore che rimanda, secondo l'artista russo, alla quiete, ad un sentimento di serenità e tanto più il blu è profondo maggiore sarà il richiamo dell'uomo verso l'infinito. L'altro elemento è dato dalla tartaruga. Considerata da sempre un animale speciale, simbolo di connessione tra la Terra e il Cielo, saggezza e longevità. Infatti, il suo carapace tondeggiante rappresenta la cupola celeste, il Cielo mentre la parte inferiore, la Terra. Da un punto di vista spirituale, il suo ritirarsi all'interno della corazza rappresenta la concentrazione, attitudine importante per il discepolo sulla Via. Ma essa, rappresenta anche il piano intermedio tra la vita, ossia la Terra e il Cielo. Calogero Barba la raffigura di colore rosso, fortemente collegato all'energia vitale. Per Kandinskij, "il colore è un mezzo per influenzare direttamente l'anima." In conclusione, quest'opera di Calogero Barba intensa nella raffinatezza, pacata nel ritmo e caratterizzata da una elegante armonia, si offre all'osservatore come stimolo per un'intensa esperienza estetica.

di Erika Panetta

to cure to care

... da cosa nasce cosa

Il progetto "To Cure To Care" rappresenta un'iniziativa innovativa dedicata alla cura e al benessere degli anziani. Un aspetto affascinante del progetto è il collegamento con l'intelligenza artificiale (AI), non solo come innovazione tecnologica, come integrazione delle tecnologie avanzate che supportano e ottimizzano le cure geriatriche, ma come strumento per umanizzare ulteriormente la cura.

Questo progetto non solo riflette il valore della dedizione e della passione che le nuove generazioni di medici geriatri mettono nel prendersi cura di una terza età sempre più numerosa… ma anche la visione di un approccio integrato alla salute geriatrica. Il valore della semplice cura delle malattie non è mai disgiunto da un'attenta attenzione alla persona nella sua interezza. "To Cure To Care" sottolinea l'**importanza di un'assistenza che valorizzi la dignità e l'autonomia degli anziani, promuovendo interventi e attività che migliorino la qualità della loro vita.** L'Ai può supportare il prendersi cura degli anziani in modo che si sentano utili e valorizzati, creando una sinergia potente, che trasforma l'esistenza nella terza età in un modello trasferibile a diversi ambiti della vita umana.

Trovando un collegamento con l'aspetto più intimo del prendersi cura. Prendersi cura di un anziano è più che una storia è una missione. *"Non basta mantenere una mente sana, un corpo in salute, quel che più conta è farlo sentire utile, indispensabile… datore di una eredità incommensurabile fatta di saperi. Non curiamolo soltanto prendiamocene cura."*

INTRODUZIONE MOTIVAZIONALE

L'opera premio "TO CURE… TO CARE " è stata concepita per celebrare la memoria del geriatra Dottor Luigi Di Cioccio e per incentivare i giovani medici specializzandi in geriatria. Il progetto, ideato dall'artista **Eleonora Pusceddu** e da **Erika Panetta** con il contributo di **Giuliana Sangiovanni**, si propone di trasmettere alle nuove generazioni di medici geriatri un messaggio di continuità e dedizione alla cura dei pazienti anziani per la promozione della salute nella maturità, **per garantire a tutti una sana e serena terza età, dimostrando che la cura va oltre la mera terapia e abbraccia l'umanità stessa.**

Nella pagina accanto - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure (particolari)

to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to ca
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care

L'eredità della cura

Ai giovani medici… l'arte di ascoltare il battito segreto del tempo... custode di ricordi… tra fragilità e forza per scrivere storie di speranza e resilienza. Attraverso un gioco di rimandi *"Ri-màn-do"*, un richiamo al passato ancora presente, una sorta di pensiero in movimento.
Attraverso segni ancora vivi nella memoria collettiva, le opere premio vogliono essere un richiamo e un eco che invita a raccogliere l'eredità. Il ripetersi del mantra **"To cure… To care… To cure… To care… To cure… To care…" crea una risonanza che stimola una riflessione... un richiamo a interpretare il presente e anticipare il futuro.**

IL PROGETTO, L'OPERA: OBIETTIVI
Il progetto nasce dalla sinergia del medium artistico e il messaggio motivazionale...Segni disegni che ricamano... intrecciano descrivendolo il mantra che si ripete: **To cure... To care. Dare significati a ciò che è divenuto significante.** Nel delicato atto di creare s'intrecciano simboli e metafore, tessendo un linguaggio visivo che parla al cuore e all'anima. L'opera premio destinata ai giovani medici specializzandi in geriatria, si eleva come incentivo alla cura, alla vita e alla connessione umana. Ogni elemento scelto, ogni forma plasmata, rivela un messaggio profondo, un invito a contemplare la bellezza e la complessità dell'esistenza.

LA SPIRALE AUREA
Le forme che emergono dalla spirale aurea danzano con armonia. La spirale, presente in natura e nell'arte, rappresenta la perfezione matematica e la crescita. Le artiste la incidono, la tagliano, la plasmano in materiali solidi, ma non troppo… creando equilibrio e bellezza. Le curve si intrecciano, come le relazioni umane, e ci ricordano che la cura è un processo continuo. **La spirale ci invita a cercare l'ordine e l'armonia, anche quando tutto sembra sfuggire di mano**.

LA MANO
Nella curva della mano, le artiste catturano l'essenza dell'azione di cura. **La mano, con le sue dita protese, simboleggia l'aiuto, il sostegno e la protezione.** È l'atto fisico e simbolico di prendersi cura degli altri, di offrire conforto e assistenza. Nel palmo della mano, custodiamo la vita nascente, come un rifugio sicuro. La pelle rugosa racconta storie di esperienze vissute, di mani che hanno tenuto altre mani, che hanno sorretto e guidato. **La mano diventa un ponte tra il medico e il paziente, un simbolo di fiducia e compassione.**

L'UOVO
L'uovo, fragile e prezioso, è un archetipo universale. Simboleggia la vita, la nascita e il ciclo eterno, le artiste lo plasmano con cura, creando una custodia per la vita stessa.
L'uovo è la promessa di un continuo nuovo inizio nel percorso dell'esistenza, la speranza che si schiuderà in qualcosa di meraviglioso, ma è anche vulnerabile, come i nostri anziani. Ognuno porta con sé una ricchezza di esperienze e fragilità. **L'uovo è protezione, cura, delicatezza nelle diverse fasi della vita.**

L'UOVO NEL PALMO DELLA MANO
Eleonora Pusceddu, Erika Panetta, creano un dialogo tra la fragilità dell'uovo e la forza della mano. L'uovo riposa nel palmo, protetto e sostenuto. È un gesto di gentilezza, un modo di dire: *"Ti tengo, ti proteggo."* **Il palmo diventa un santuario, un luogo dove la vita può crescere senza paura**. Le artiste ci ricordano che la cura è un atto sacro, un dono prezioso.

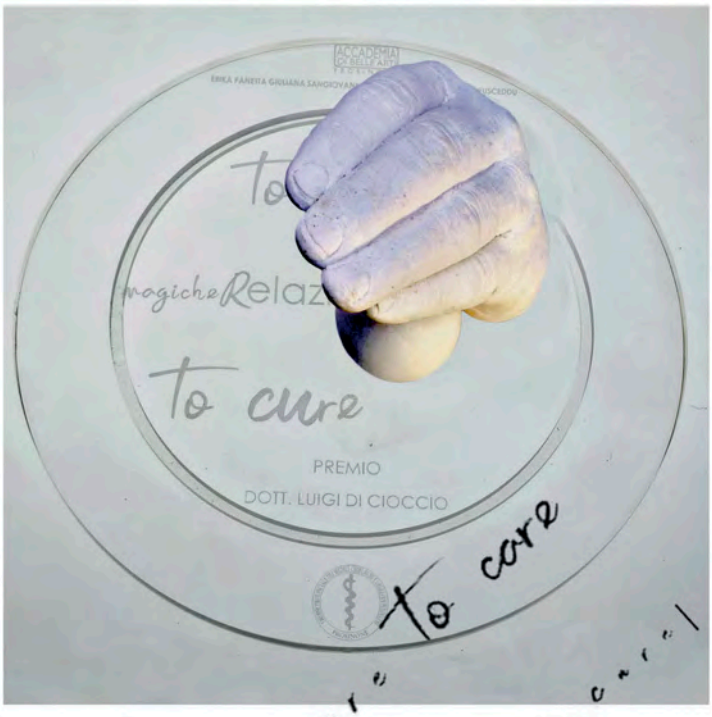
SFIORARE L'UOVO CON LE DITA
Le dita si muovono con grazia, quasi danzando. Lo sfiorare leggero crea connessioni invisibili, come fili sottili tra le anime. È un contatto magico, che va oltre la superficie.
Le opere sembrano dire: *"La cura è nel tocco, un'attenzione"*

Curare e prendersi cura

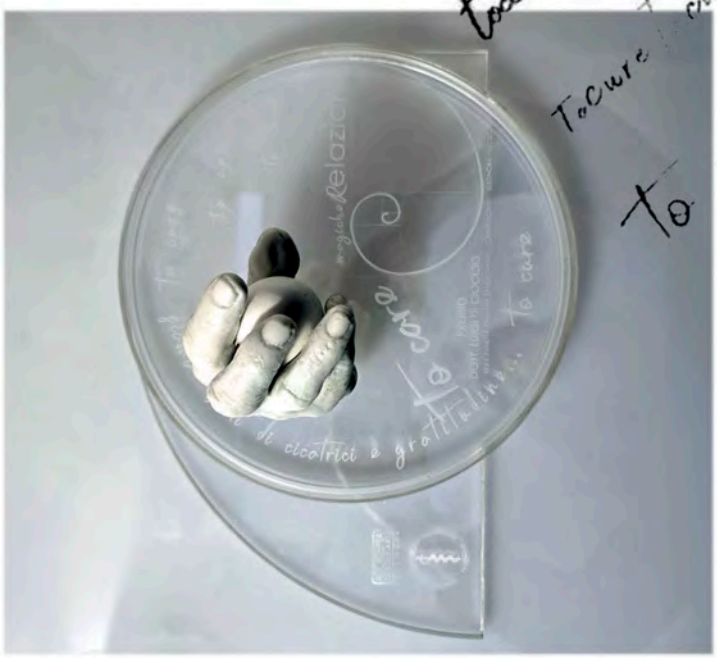
Questa frase è ripetuta come un mantra ha risuonato e risuona nello spazio diafano, nel luogo dell'evento. Non è solo un compito medico, è un richiamo a considerare l'intera persona. Curare non è solo guarire il corpo, ma anche ascoltare, comprendere, abbracciare l'umanità di chi ci sta di fronte. Prendersi cura è un atto di gentilezza, di connessione, di amore. Le artiste ci invitano a guardare oltre i sintomi, a vedere la persona dietro la malattia, a riconoscere la solitudine e la paura. Il loro linguaggio artistico sussurra: "*Non dimenticare l'essenza della cura."*
"Non basta mantenere una mente sana, un corpo in salute, quel che più conta è farlo sentire utile, indispensabile… datore di una eredità incommensurabile fatta di saperi. Non curiamolo soltanto prendiamocene cura...". **Quanto incide il prendersi cura di qualunque cosa? Rende vivi…!** È come creare una sinergia potente, volta a trasformare l'esistenza in questa interazione-relazione.

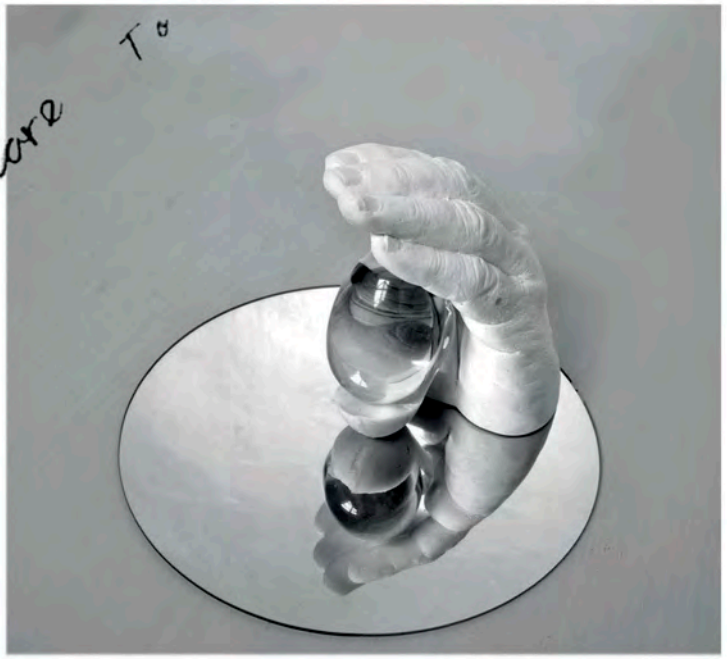
Le applicazioni di Ai nel progetto TO CURE TO CARE possono essere concepite per stimolare cognitivamente, offrendo attività che mantengono la mente attiva e impegnata, e fornendo supporto emotivo attraverso interazioni personalizzate: Stimolazione cognitiva e emotiva, ma non solo.
È così che **l'AI può essere utilizzata per creare interazioni significative con gli anziani, aiutandoli a sentirsi coinvolti e necessari.** Questo approccio non solo migliora la loro qualità di vita, ma li rende partecipi attivi del loro benessere, promuovendo un senso di vitalità e scopo. Quale può essere la via del coinvolgimento da percorrere?

Nella pagina accanto - Eleonora Pusceddu - To Care To Cure, opere premio


magiche Relazi
To cure
PREMIO
DOTT. LUIGI DI CIOCCIO
To care

magiche Relazioni
To care
PREMIO
DOTT. LUIGI DI CIOCCIO





Insight!

Più che una **rivelAzione** impalpabile, intuitiva, è chiarezza, comprensione interiore è l'azione del prendersi cura, l'elemento comune: **Insight.** Insight è qualcosa che riguarda l'aspetto più intimo della cura, è il momento in cui si realizza o comprende qualcosa di nuovo con impegno, interessamento, attenzione, riguardo, considerazione., in ogni suo valore, senso, significato.. È la capacità di vedere come tutte le parti di un problema si collegano per raggiungere un obiettivo creando una sinergia potente, volta a trasformare l'esistenza in questa interazione, relazione in **un modello di eccellenza e umanità..** È la comprensione improvvisa e chiara di una soluzione o di una verità nascosta.
La parola chiave è… **Coinvolgimento** …è たまご "*tamago...* uovo" e ウォッチ "*uotchi.. guardare"* dall'inglese watch: たまごっち

TAMAGOTCHI.
È nel non perdere mai di vista l'oggetto, soggetto delle nostre intenzioni di presa in cura.
In queste due parole è l'essenza dell'idea che c'è dietro tamagotchi: il concept.

Guardare, guardare oltre, vedere. **Vedere e guardare, mai sinonimi, mai equivalenti né interscambiabili, con una diversa tensione emotiva, pur sottintendendo la stessa azione osservativa**. Nel vedere si sviluppa una presa di coscienza, *chi guarda controlla, chi vede percepisce.* Percepire che TO CURE TO CARE danno possibilità sempre diverse alla cura nella terza età.

TAMAGOTCHI!
Tamagotchi gioco terapeutico, risponde alle azioni di colui che lo ha scelto creando un'esperienza dedicata. Le applicazioni di AI in TO CURE TO CARE possono essere progettate per adattarsi alle esigenze individuali, offrendo supporto e cure personalizzate che rispondono alle loro specifiche necessità. Il collegamento tra il Tamagotchi e il progetto TO CURE TO CARE attraverso l'AI risiede nella capacità di entrambi di **offrire cura, compagnia e stimolazione emotiva e cognitiva.** Utilizzando l'AI, il progetto può creare soluzioni innovative che migliorano il benessere delle persone, proprio come il Tamagotchi ha fatto per i suoi fruitori.

> "Più che una rivelazione impalpabile…intuitiva…è chiarezza… comprensione interiore è l'azione del prendersi cura… l'elemento comune: Insight…"

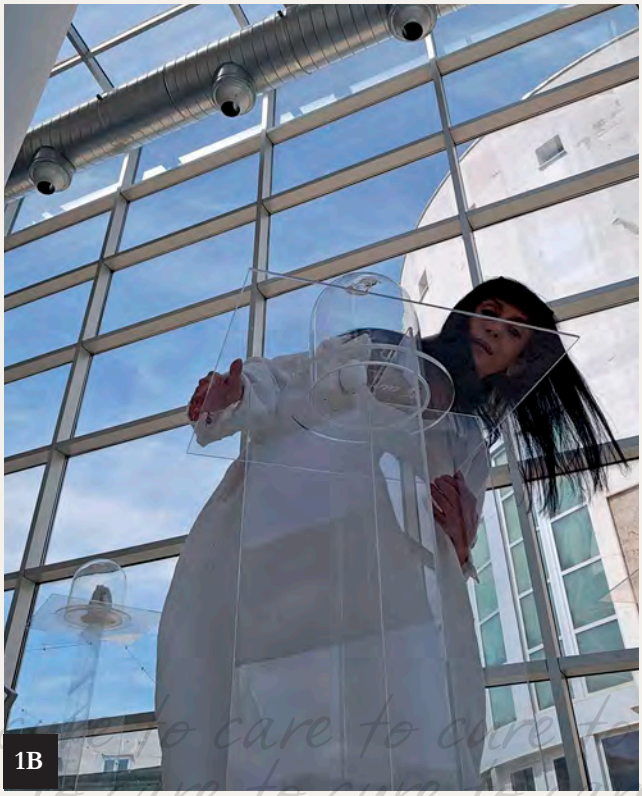
Come *Doll,* la bambola utilizzata da anni per migliorare la qualità della vita di pazienti affetti da determinate patologie, anche TAMAGOTCHI è un gioco terapeutico prezioso per il suo intervento non farmacologico, con le sue applicazioni terapeutiche. Mentre l'AI offre soluzioni avanzate e personalizzate per una vasta gamma di patologie, **il Tamagotchi fornisce un approccio più semplice ma efficace per stimolare cognitivamente e offrire supporto emotivo.**
Entrambe le tecnologie hanno il loro posto nella terapia, a seconda delle esigenze specifiche del paziente e del tipo di patologia trattata.
L'intelligenza artificiale può migliorare l'esperienza del Tamagotchi in diversi modi, rendendola più interattiva, personalizzata e terapeutica, può analizzare le abitudini e le preferenze dell'anziano, adattandone il comportamento di conseguenza. Ad esempio, se si preferisce interagire con il Tamagotchi in determinati momenti della giornata, l'AI può programmare le attività per quei momenti, può integrare sensori per monitorarne i parametri vitali, come la frequenza cardiaca e i livelli di operatività , per promuoverne il benessere fisico e mentale e rendere il Tamagotchi più interattivo, permettendo conversazioni più naturali e risposte emotive che possono offrire conforto e ridurre la solitudine…
Utilizzando tecnologie di riconoscimento facciale e vocale, si può rilevare lo stato interiore e sintonizzare le risposte del Tamagotchi per offrire un supporto emozionale appropriato, favorendo conversazioni naturali e che possono offrire conforto e ridurre la solitudine.
L'intelligenza artificiale può proporre giochi e attività mentali specifiche per ogni situazione e stimolare, mantenendo la mente attiva e impegnata, può facilitare la connessione con altri utenti di Tamagotchi, creando una comunità virtuale dove gli anziani possono condividere esperienze e consigli.

1A e 1B - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure
2A e 2B - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure (particolari)

1A

2A

2B


1B

“È essenziale mantenere un equilibrio tra l'uso della tecnologia e il contatto umano. Nulla dovrebbe mai sostituire le interazioni umanma piuttosto integrarle.”

ATTIVITÀ INTERGENERAZIONALI

Il Tamagotchi può essere utilizzato come strumento per attività intergenerazionali, coinvolgendo nipoti e altri membri della famiglia in giochi, attività comuni, può inoltre creare opportunità di interazione sociale.

Le applicazioni di intelligenza artificiale nel progetto TO CURE TO CARE possono essere concepite per essere modellate su ogni necessità individuale, offrendo supporto e cure per ogni specifica necessità.

Il collegamento tra il Tamagotchi e il progetto TO CURE TO CARE attraverso l'AI risiede nella capacità di entrambi di offrire cura, compagnia e stimolazione emotiva e cognitiva. Utilizzando l'AI, **il progetto può creare soluzioni innovative che migliorano il benessere delle persone, proprio come il Tamagotchi può fare per i suoi utenti.**

Guardare, vedere, accudire la piccola creatura digitale che cresce all'interno di un uovo di plastica, composto da microchip, schermo LCD e piccoli tasti. Il Tamagotchi potrebbe sembrare un semplice passatempo, ma l'insegnamento che si cela dietro il gioco è molto più profondo di quello che si possa pensare. In questo prodotto, infatti, si può leggere **la capacità di sviluppare i sentimenti di cura e responsabilità, aspetti fondamentali nell'assistenza agli anziani.**

Prendiamo in esame l'utilizzo del Tamagotchi, un dispositivo moderno e interattivo ma anche un giocattolo nostalgico che stimola la mente e le emozioni dei suoi fruitori, insegnando responsabilità, gestione del tempo ed altro ancora.

3 - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure

to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to ca
to cure to care to cure to care
to cure to care to cure to care

Come le bambole terapeutiche offre un approccio non farmacologico che migliora la qualità della vita degli anziani. Attraverso la stimolazione cognitiva supporto emotivo per la riduzione dell'ansia, con un impatto positivo significativo sul benessere generale degli anziani. Il Tamagotchi ha creato una comunità di utenti che condividono esperienze e consigli, ha rappresentato un'innovazione tecnologica nel campo dei giocattoli, introducendo l'interattività e la cura virtuale. Il progetto TO CURE TO CARE può utilizzare l'AI per creare soluzioni innovative che migliorano il benessere delle persone, come assistenti virtuali che monitorano la salute, offrono consigli personalizzati e forniscono compagnia.
Analogamente, il progetto TO CURE TO CARE può utilizzare l'AI per creare piattaforme che facilitano l'interazione sociale tra gli utenti, promuovendo il supporto reciproco e la condivisione di esperienze.
È un gioco che risponde alle azioni del suo proprietario, creando un'esperienza personalizzata. Le applicazioni di AI nel progetto TO CURE TO CARE possono essere progettate per adattarsi alle esigenze individuali degli utenti, offrendo supporto e cure personalizzate che rispondono alle loro specifiche necessità. Il collegamento tra il Tamagotchi e il progetto TO CURE TO CARE attraverso l'AI risiede nella capacità di entrambi di offrire cura, compagnia e stimolazione emotiva e cognitiva. Utilizzando l'AI, il progetto può creare soluzioni innovative che migliorano il benessere delle persone, proprio come il Tamagotchi ha fatto per i suoi fruitori offrendo soluzioni avanzate e personalizzate per una vasta gamma di *"situazioni"* riguardanti la terza età.
Entrambe le tecnologie hanno preso il loro posto nella terapia; in sintesi, **i giochi terapeutici non farmacologici possono essere un'aggiunta preziosa nell'assistenza agli anziani, offrendo supporto emotivo, stimolazione cognitiva e compagnia. Tuttavia, è importante utilizzarli in modo equilibrato e rispettoso delle esigenze individuali.**

È essenziale mantenere un equilibrio tra l'uso della tecnologia e il contatto umano. Nulla dovrebbero mai sostituire le interazioni umane, ma piuttosto integrarle.
Il progetto TO CURE TO CARE continuerà con un'esperienza in campo... da cosa nasce cosa…

Un nuovo progetto in fase di sperimentazione. Sono molti gli ospiti di case di riposo, RP., Residenze Protette, anziani o meno con particolari esigenze, che attendono di mettersi in gioco e poi si sa che da cosa nasce cosa… chissà…

4 e 5 - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure
Nella pagina accanto e nella pagina seguente - Eleonora Pusceddu - Installazione ambiente To Care To Cure (particolari)

PREMIO

PREMIO
DOTT. LUIGI D'ONOFRIO

To be continued...

{ *Vetrina Tesi* }

"Tutto quello che
puoi _ immaginare
è vero"
-Pablo Picasso
ELABORAZIONE DIGITALE BARBARA GIGLI

Civic Sense Zone

Progettazione di una piattaforma didattica all'insegna dell'Inclusive Design

Di Antonietta Leo

Civic Sense Zone è una piattaforma educativa innovativa che promuove il senso civico attraverso percorsi didattici inclusivi. Rivolta a docenti ed educatori, mira a coinvolgere attivamente le nuove generazioni nella diffusione dei valori fondamentali per una società giusta e sostenibile.

CSZ civic sense zone

Sviluppare un'idea che promuova il senso civico in un mondo sempre più digitale richiede un'analisi approfondita e la volontà di trasmettere determinati valori. In questo progetto di tesi, tali valori saranno incarnati da una piattaforma educativa chiamata "Civic Sense Zone". Questa community innovativa mira a coinvolgere gli utenti nella diffusione di temi legati al senso civico, basandosi su principi di design inclusivo e accessibilità. In un contesto globale interconnesso, l'educazione al senso civico, che implica la comprensione dei propri diritti e doveri all'interno della comunità, è fondamentale per formare individui integrali e costruire una società giusta, inclusiva e sostenibile. individui integrali e costruire una società giusta, inclusiva e sostenibile. Le scuole, pilastri della formazione delle nuove generazioni, devono trasmettere non solo conoscenze accademiche ma anche valori essenziali per una convivenza armoniosa e una partecipazione responsabile alla vita sociale. Dal settembre 2020, l'Educazione Civica è una disciplina trasversale in tutti i gradi scolastici, articolata in tre macroaree: Costituzione, Cittadinanza Attiva e Sviluppo Sostenibile. Tuttavia, il concetto di senso civico è complesso e dettagliato, come affermava L. Einaudi: "Il senso civico è nei dettagli". Da queste riflessioni nasce questa piattaforma educativa che crea e diffonde progetti didattici sui temi del senso civico. forma educativa che crea e diffonde progetti didattici sui temi del senso civico. Civic Sense Zone supporta docenti ed educatori nella progettazione di percorsi didattici legati all' Educazione Civica, promuovendo riflessioni sulle varie sfumature del senso civico, soprattutto tra le nuove generazioni. La progettazione della piattaforma, centrata su inclusività e accessibilità, si concretizza sia come brand promotore di valori sia come applicazione dedicata, denominata CSZ School. Un esempio di progetto didattico illustrerà le funzionalità della piattaforma stessa, rendendola un veicolo efficace per l'insegnamento del senso civico.

L'ambizione del progetto è quella ampliarsi anche oltre l'ambito scolastico per poter essere adottato in qualsiasi ambiente sociale, dai comitati di quartiere alle associazioni sportive passando per comunità spirituali e affini. Nasce però come piattaforma educativa scolastica, esistendo in primis come brand, veicolante del messaggio e dei valori del progetto e sviluppandosi poi attraverso un' App dedicata, sito web, piattaforme social e progetti didattici. L'obiettivo di questo progetto è proprio quello di creare una zona di appartenenza, uno stimolo non solo per gli studenti ma anche per gli stessi docenti/utenti alla diffusione del senso civico in tutti i suoi aspetti, ogni giorno, giorno per giorno. Anche un piccolo gesto può fare la differenza. Anche un particolare può essere rilevante. Il progetto, assicurandosi che gli argomenti trattati siano percepiti e visti come un esempio per "andare oltre" determinati confini, vuole rendere partecipi e profondamente coinvolti gli utenti, in modo che espandano i propri orizzonti verso diversità di pensiero che trascendano il mero contesto scolastico.Il primo passo nello sviluppo della piattaforma consiste nella creazione di un'app dedicata al contesto scolastico, rivolta a docenti ed educatori alla ricerca di progetti di Educazione Civica da integrare nelle loro materie di insegnamento.

CSZ School è un'applicazione progettata con un design semplice e intuitivo, basato sui principi dell'Inclusive Design. L'app raccoglie e offre progetti didattici suddivisi in categorie per grado di istruzione e per macroarea di Educazione Civica. L'applicazione permette di creare un profilo personale in cui i docenti possono aggiungere le proprie classi, programmare le lezioni tramite un calendario e selezionare e salvare i progetti didattici più adatti alle loro esigenze e alle caratteristiche di ciascuna classe.

CSZ school

Approfondisci

“Il senso Civico è nei dettagli” (L. Einaudi)

Un abecedario che esplorerà quei dettagli del Senso Civico che difficilmente vengono affrontati e discussi in classe.

Abecedario Civico
Progetto didattico

Il progetto “Abecedario Civico” è un’iniziativa creativa che offre una serie di 21 lezioni ognuna focalizzata su una specifica lettera dell’alfabeto. Ogni parola affronta temi dal punto di vista del senso civico di cui vuole promuovere valori e significati. Questo progetto, oltre ad avere lezioni didattiche digitali, è strutturato come un mazzo di carte e consente agli utenti di esplorare i concetti civici in modo interattivo e coinvolgente. Ogni carta rappresenta una lezione unica, progettata per affrontare temi rilevanti e promuovere la consapevolezza civica. Ogni lezione è concepita per essere informativa, educativa e stimolante, contribuendo a sviluppare una comprensione più approfondita dei principi civici e del senso civico. L’approccio del mazzo di carte aggiunge un elemento di casualità e sorpresa all’apprendimento poichè gli utenti possono pescare a caso una carta e immergersi in un nuovo argomento. “Abecedario Civico” mira a promuovere la partecipazione attiva, la comprensione reciproca e la costruzione di una cittadinanza consapevole. Attraverso il suo design creativo e interattivo, il progetto cerca di rendere il processo di apprendimento dei princpi civici più coinvolgente e memorabile. Partendo dalle situazioni specifiche di ogni classe, si potrà privilegiare il percorso induttivo. Si prenderà spunto dall’esperienza degli allievi, da situazioni personali o da notizie e avvenimenti di carattere sociale, politico o giuridico che permettano di calarsi spontaneamente nei temi di Educazione Civica. Accanto all’intervento frontale e a lezioni partecipate, volte a sviluppare la dialettica, l’abitudine al confronto e al senso critico, si potranno attivare forme di apprendimento non formale e attività di ricerca laboratoriale.

Tesi di Laurea
Civic Sense Zone
progettazione di una piattaforma didattica all’insegna dell’Inclusive Design
Un progetto di Antonietta Leo
Relatore Enrico Pusceddu

CSZ civic sense zone
ABECEDARIO CIVICO

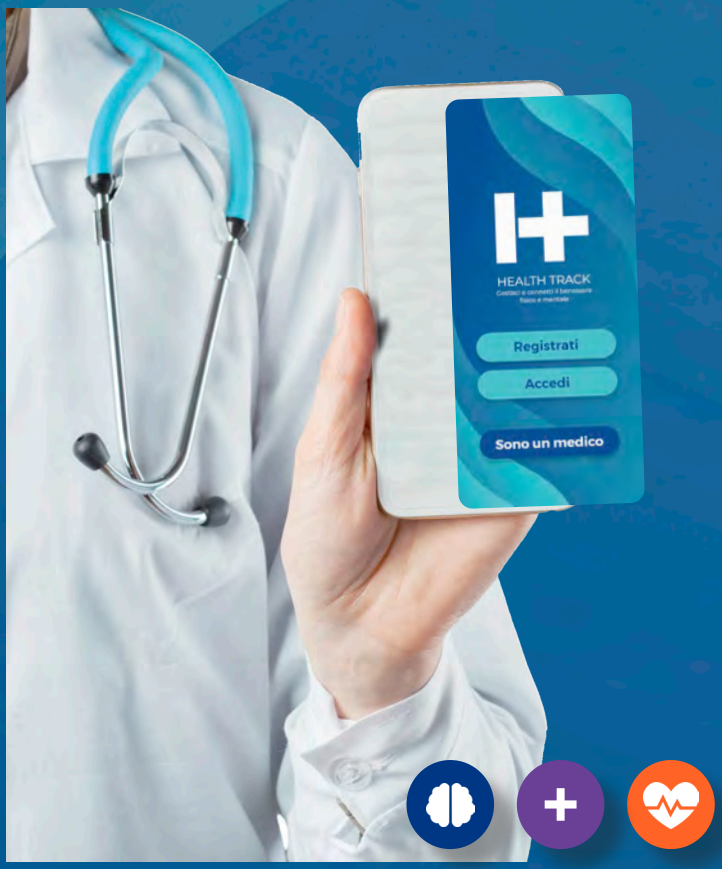
B
Q
R
M
E
G
O
GENDER FREE

HEALTH TRACK

Gestisci e connetti il benessere fisico e mentale

La salute è un tesoro inestimabile che spesso diamo per scontato fino a quando non la perdiamo. È il fondamento su cui si costruisce una vita soddisfacente. Senza di essa, tutte le ricchezze, i successi e le gioie perdono gran parte del loro significato.
È per questo motivo che la **preservazione e la promozione della propria salute dovrebbero costituire una delle priorità principali nella vita di ciascuno di noi**.
Personalmente e indirettamente ho avuto diverse esperienze che mi hanno fatto pensare a tutte le grandi e piccole difficoltà che si hanno nel rapporto tra paziente, medico,ospedale o terapia. Pensando alle differenti difficoltà, ho deciso di studiare un'applicazione che andasse a risolvere e facilitare ogni tipo di processo al fine di rendere l'esperienza quanto meno stressante possibile, più efficace e veloce.

Così nasce **HT** l'app che fornisce strumenti utili per la gestione della propria salute e quella dei propri familiari. HT offre diverse soluzioni per **automonitorarsi** sia a livello psicologico che fisico.
Il tutto ovviamente sempre tutelato da leggi di privacy per proteggere al meglio il medico e gli eventuali pazienti.
HT promuove la consapevolezza verso la propria salute fisica e psichica.



Si incomincia dal creare il nostro profilo e comporre l'avatar che più ci rappresenta possiamo **aggiungere più account** nel momento in cui abbiamo un minore o un parente a carico che sente il bisogno di far gestire il proprio account da qualcun altro. Quando il parente a carico decide di voler gestirsi autonomamente e governare il suo profilo basterà fare il backup e automaticamente il profilo verrà rimosso dal precedente dispositivo per restare solo sul nuovo. Essenzialmente ci permette di prenderci cura di noi stessi e/o di nostri parenti.

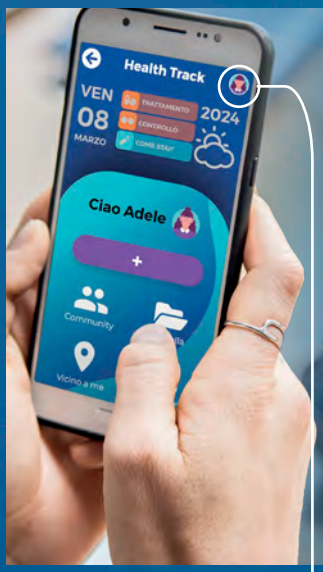
OBIETTIVI

- Aiutare nelle scelta tra ospedali e medici.
- Abbreviare i tempi di attesa delle visite e di ricevimento delle informazioni.
- Fornire un'esperienza ospedaliera serena.
- Fornire strumenti utili per la gestione della propria salute e quella dei propri familiari.
- Informare genericamente a livello fisico e psichico.
- Ricordare impegni e appuntamenti.
- Raccogliere informazioni utili tra paziente e medico.
- Sostituire la burocrazia cartacea.
- Sostituire la cartella fisica.
- Spronare alla consapevolezza sull'importanza del monitoraggio costante della salute personale.
- Comprare per se o donare medicinali.

La schermata principale, **la più importante** nella quale vengono raggruppati tutti i tools più importanti e più utilizzati.

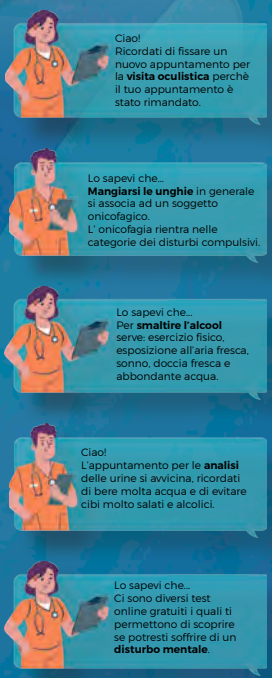
In questa schermata abbiamo la possibilità di : tornare indietro, rileggere il titolo dell'app, capire con quale profilo abbiamo fatto l'accesso, vedere il resoconto della giornata, che giorno è, il meteo, i nostri appuntamenti o le caselle che ancora dobbiamo compilare. Un posto più ampio è occupato dal tasto + il quale ci permette di accedere a molte **altre funzioni** utili ma meno importanti di quelle che vi sono appena sotto.

Infine troviamo il tasto che ci permette di **contattare il supporto** tecnico per qualche malfunzionamento.

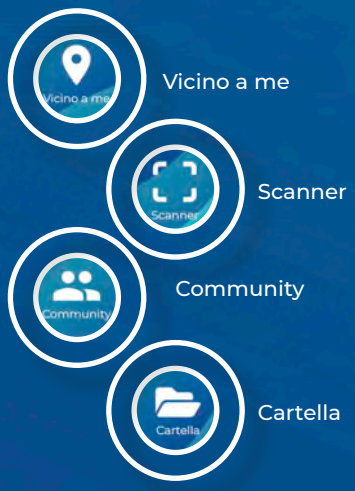


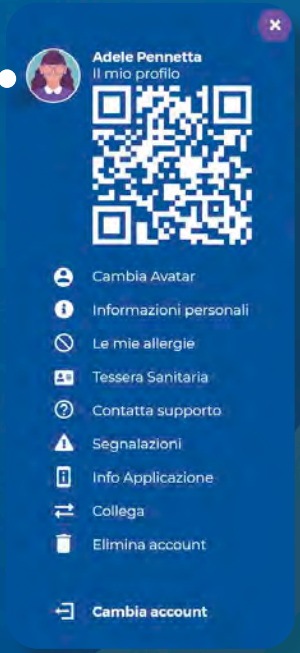
Su ogni tipo di schermata avremo sempre in alto a destra il nostro piccolo avatar, non solo per ricordarci con quale account siamo connessi ma soprattutto perchè in qualsiasi momento lo scegliamo, appare un menù a scorrimento con le diverse informazioni utili per il nostro profilo da **mostrare prima di ogni visita.**

Spesso nella nostra home ci appare il **pop-up automatico** con un infermiere o infermiera, in modo casuale, come piccoli assistenti ci ricordano degli impegni privati, informazioni generiche, informazioni mirate in base alle nostre patologie o trattamenti, novità in campo medico, ad esempio ci sprona a ripetere un esame per differenti motivi o di prenotare una visita utile per le nostre esigenze e tanto altro ancora.



Gli altri 4 tools presenti in home, essenziali per un bun controllo della propria salute:





Più persone utilizzano l'app e inseriscono i dati e meglio funziona l'intero sistema.

Sezione che ci facilita nella ricerca in base al luogo che scegliamo per trovare quale tra le quattro figure professionali ci interessa di più.

Nella **Home** solo e soltanto i Dottori possono pubblicare tutto ciò che desiderano riguardo la salute, il paziente può solo interagire tramite like, dislike e salva post. Inoltre vi è la **Chat diretta**, uno spazio dove il nostro dottore o ospedale può inviarci i documenti direttamente senza dover attendere email o tornare in ospedale per il ritirarli, questi stessi poi automaticamente finiscono nella nostra cartella.

Cartella e la chat della community quindi collaborano per eliminare i tempi di attesa della burocrazia sanitaria.

Funzione indispensabile, è uno degli obiettivi principali di HT. Ci permette di poter conservare comodamente ogni tipo di documento, distinguendolo tra categoria fisica e psichica, li posiziona in ordine cronologico e ci facilita quindi nel ritrovare un determinato documento all'occorrenza.

Per l'inserimento dei documenti in automatico o manualmente essa comunica con "Scanner" e "Community".

Funziona come tutte le applicazioni di scannerizzazione, utile nel momento in cui abbiamo un documento cartaceo che vogliamo inserire nella nostra cartella, che sia un vecchio documento o un dottore che ancora non utilizza l'applicazione. Quindi prima di conservarlo o perderlo, scegliamo di scannerizzarlo e metterlo nella nostra cartella, anche per un utile impiego del dottore nella prossima visita o emergenza.

Ritornando alla nostra Home, oltre ai quattro strumenti molto importanti che abbiamo appena esplorato, cliccando il “+” accediamo ad ulteriori sette funzioni,

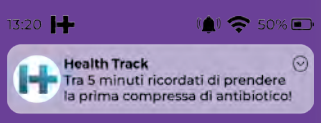
secondarie ma comunque importanti e utili per evitare attese inutili, governare pienamente la nostra salute e prevenzione.

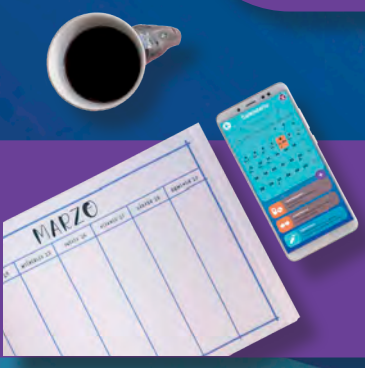
+ | NOTE

Collaborando con la sezione community, dopo il riscontro del medico possiamo creare o inserire automaticamente una lista di medicinali o anche inserire qualcosa di importante da fare.

+ | TRATTAMENTO

Ci permette di seguire una terapia in modo ottimale, monitora, ci avvisa e tiene il conto della durata e della corretta assunzione del trattamento.





+ | CALENDARIO

Collabora con quasi tutti gli altri tool dell’app visto che riporta tutto in ordine.

Sono molteplici le sue funzionalità, infatti possiamo utilizzarlo anche come una sorta di diario personale oltre che annotare visite o assunzioni di terapie e tanto altro ancora.

+ | PRENOTA

Funzione utile per chi ha bisogno di una visita il prima possibile e/o vuole evitare file inutili prima della visita.
Dopo aver scelto il tipo di medico, possiamo avere la lista dei differenti dottori che ci interessano e
prenotare direttamente, evitando così sprechi di tempo e file.

+ | ACQUISTI

In base ai nostri ultimi acquisti, interessi o alle nostre patologie ci consiglia i prodotti che potrebbero esserci utili.
Inoltre dopo l'acquisto possiamo scegliere se farlo per noi o donarlo.
Se invece ne abbiamo bisogno possiamo fare richiesta.

Nel momento in cui scegliamo di donare l'articolo...

va alla farmacia con più richieste eseguite dalle persone indigenti.

+ | COME STAI?

Grazie ad esso possiamo descrivere come ci sentiamo scegliendo tra icone o scrivere la nostra sensazione a livello emotivo e fisico. Immaginando il gran potenziale che potrebbe avere per aiutare ad identificare una patologia o un disturbo psichico in un soggetto, comunicando poi con le altre funzioni che lo invoglierebbero a prenotare una visita specialistica o a evitare cattive abitudini.

+ | RECENSIONI

Funzione per confrontare e scegliere con quale ospedale o medico poter cominciare un percorso. Ci si basa non solo sulle stelle ma anche in base all'esperienza dei pazienti passati, in cura in quel momento o ricoverati. Ovviamente per tutelare dottori e ospedali, ogni recensione viene prima controllata.

ADVERTISING

Caramelle nel flacone classico da medicinali con la targhetta che funge da volantino.

Un omaggio in farmacia con lo scopo di attirare l'attenzione incuriosendo e pubblicizzare al meglio Health Track.

SCAN ME
Per vedere il video del prototipo in funzione.

FOLLOW ME ON
Youtube
Instagram
Behance

App ideata e disegnata da Adele Pennetta

"La creatività è contagiosa.
Trasmettila."
-Albert Einstein

{ *Vetrina studenti* }

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

Isaac Asimov ARtBook

di **Giulia Agostinelli**

Il progetto qui proposto è stato sviluppato a partire dal tema guida **Educare ai Sentimenti e alle Emozioni tra Intelligenza Umana e Intelligenza Artificiale** ("**Punti di Vista**" Umano HI/artificiale AI).
Isaac Asimov's ARtBook è stato realizzato come prototipo di un prodotto editoriale con lo scopo di educare alla tematica citata attraverso varie forme di lettura e fruizione della pubblicazione stessa, tramite tecnologie quali QR code, anaglifo, tecnica lenticolare e ologramma.
Si tratta di un piccolo libro illustrato di uno dei racconti dell'opera **Io, Robot** di **Isaac Asimov**, in particolare **Robbie**.
Isaac Asimov fu un celebre autore di racconti di fantascienza, ideatore delle tre leggi della robotica, divenute riferimento per lo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale. Tematica fondamentale trattata è proprio il rapporto fra uomo e macchina, l'etica e la morale che regola l'interazione fra questi due mondi.
In particolare è stato scelto di illustrare il primo racconto di **Io, Robot** (**Robbie**) in quanto si parla del forte legame tra una bambina e il suo robot e l'apparente sviluppo da parte di quest'ultimo di sentimenti di affetto nei confronti della piccola, generando in tal modo riflessioni sull'argomento.

Scansionando il QR Code presente alla pagina accanto si accede al pdf del progetto **Isaac Asimov's ARtBook**.

v's
ook

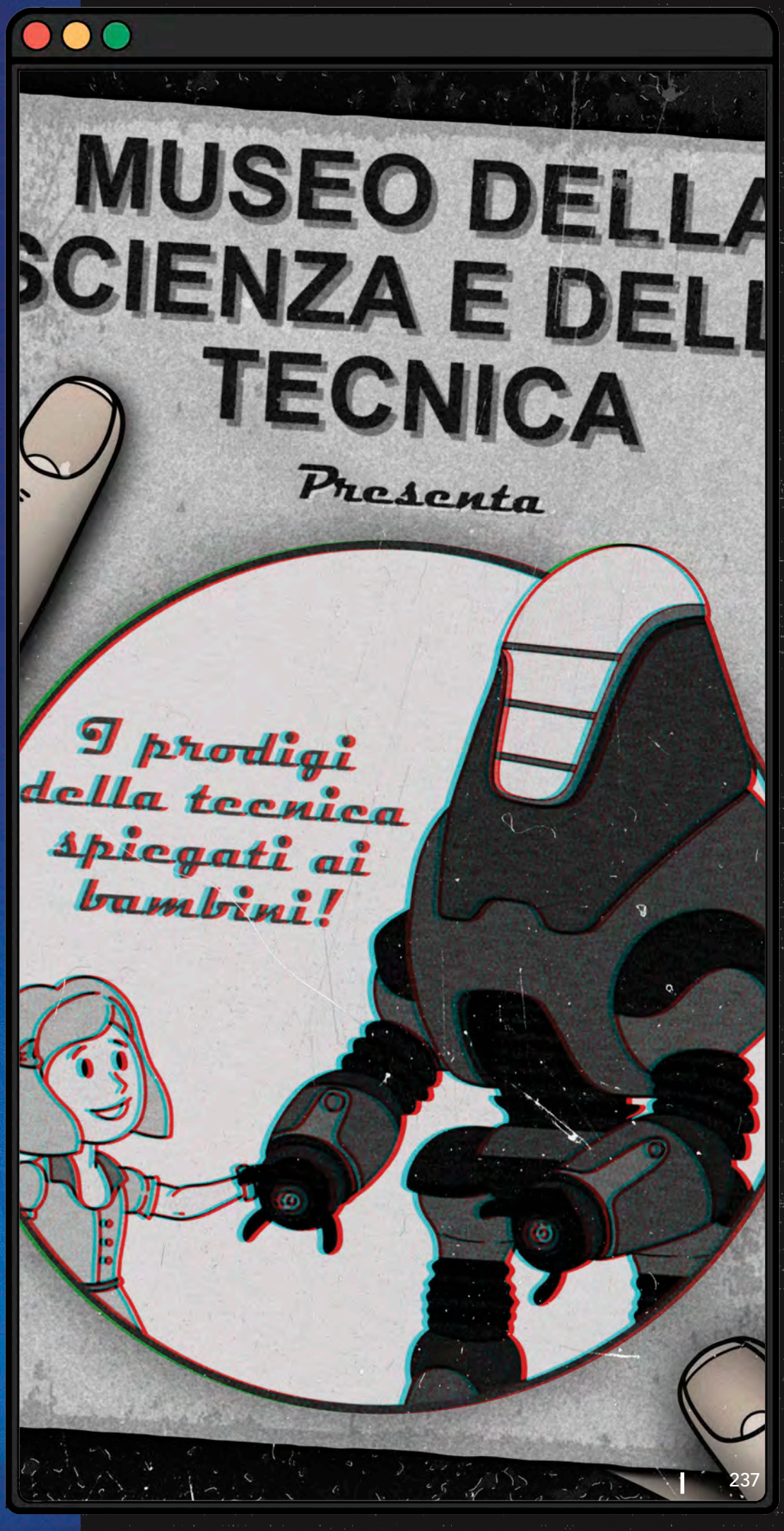
Quelle riportate sono alcune delle illustrazioni del racconto.

La storia è ambientata in un futuro che vede i robot come parte integrante della società umana e tratta di Robbie, un robot babysitter a cui vengono affidate le cure di Gloria Weston, una bambina di otto anni. Nonostante l'affetto della bambina nei confronti del robot e il tempo di qualità che i due trascorrono insieme giocando e parlando, la madre della piccola, Grace Weston, è preoccupata per la figlia poiché teme un'eccessiva dipendenza di lei nei confronti della macchina con un ipotetico conseguente isolamento sociale della bimba nonché eventuali pericoli a cui potrebbe essere esposta a causa del robot. La donna convince quindi il marito a restituire Robbie alla fabbrica. Gloria è disperata per la perdita dell'amico e, nella speranza di farle tornare il sorriso, la famiglia Weston decide di trasferirsi a New York. Nel tentativo di distrarla, i genitori portano Gloria a visitare la fabbrica dei robot, per dimostrare alla bambina che Robbie non è altro che una macchina. Durante la visita, Gloria vede Robbie e corre verso di lui, mettendosi in pericolo. Rischia infatti di essere investita da un'altra macchina ed è proprio Robbie a salvarla, dimostrando di fronte a tutti il forte legame tra i due. I Weston accettano così di far tornare Robbie a casa, resisi conto dell'importanza di questo nella vita della bambina.

È stato scelto di realizzare le illustrazioni del racconto e le grafiche del libro in prima persona in modo da fornire al lettore una simulazione a volte del punto di vista della macchina, a volte di quello dell'umano. Nel progetto si riporta una sintesi del racconto: sono state selezionate ed illustrate le scene chiave della storia e tramite uno dei QR code presenti nel prodotto si accede alla storia integrale. Tutte le illustrazioni sono state realizzate digitalmente.

Scansionando il QR Code presente nella pagina si accede al pdf del portfolio del progetto.

ELABORAZIONE GRAFICA DI **GIULIA AGOSTINELLI**


MUSEO DELLA
SCIENZA E DELL
TECNICA
Presenta
I prodigi
della tecnica
spiegati ai
bambini!

di Daiana Iorio

EmpathIA

ESPLORANDO IL CUORE DELLA TECNOLOGIA E DELL'UMANITÀ

EmpathIA - Esplorando il cuore della tecnologia e dell'umanità, **è un progetto ideato per l'esame di Tecniche e tecnologie della grafica, avente come tema centrale "Educare ai sentimenti e alle emozioni tra intelligenza umana e intelligenza artificiale", un argomento che ha stimolato una profonda riflessione su come l'intelligenza artificiale (IA) e l'intelligenza umana possano interagire in modo empatico e significativo.**

EmpathIA

Il nome *"EmpathIA"* **è una combinazione di due parole chiave che definiscono il cuore del progetto: "Empatia" e "Intelligenza Artificiale (IA)".**

Empatia: **L' empatia è la capacità di comprendere e condividere i sentimenti degli altri. È un elemento fondamentale nelle relazioni umane, poiché permette di costruire connessioni emotive profonde, migliorare la comunicazione e favorire la comprensione reciproca.**

Nel contesto della rivista, l'empatia rappresenta la componente umana che si vuole trasmettere e integrare nelle IA, affinché queste possano interagire in modo più significativo e sensibile con gli esseri umani.

IA (Intelligenza Artificiale): **L'intelligenza artificiale è una tecnologia in continua evoluzione che simula processi cognitivi umani come l'apprendimento, il ragionamento e la risoluzione dei problemi.**

L'aggiunta di "IA" nel nome sottolinea l'aspetto tecnologico del progetto, indicando chiaramente che il focus è sull'interazione tra queste macchine intelligenti e le emozioni umane.

Concept

Nel mondo odierno, dominato dalla rapida evoluzione tecnologica e dall'avanzamento dell'intelligenza artificiale (IA), si presenta una sfida unica: come possiamo integrare queste tecnologie avanzate in modo che non solo migliorino la nostra vita quotidiana, ma anche che favoriscano una comprensione e una comunicazione empatica tra esseri umani e macchine?

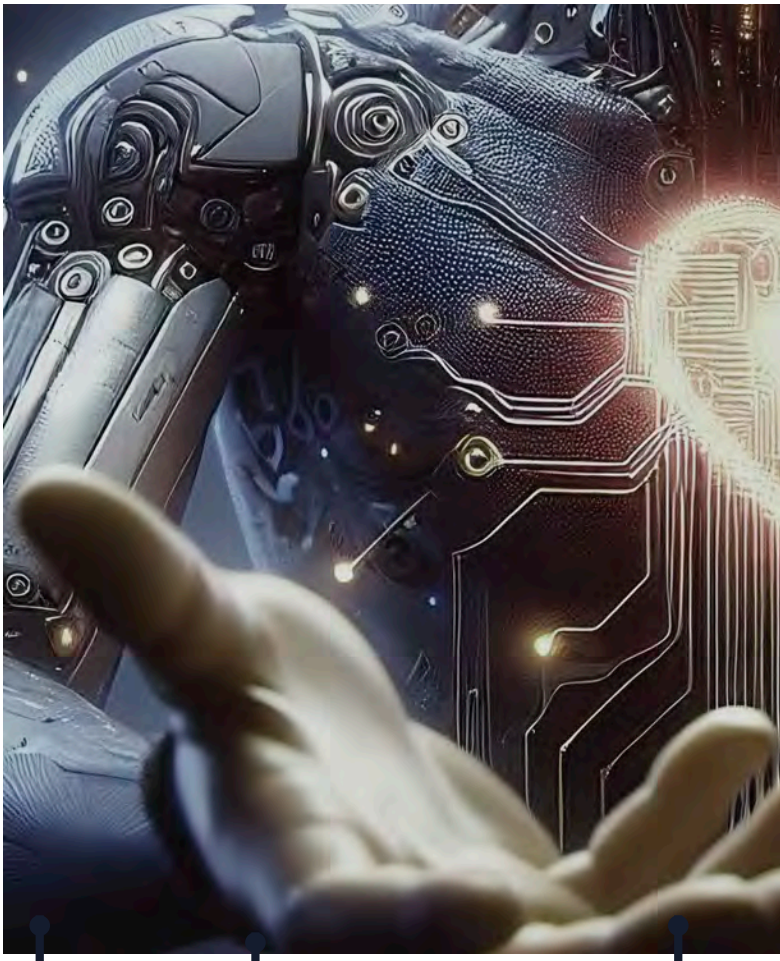
Questo è l'obiettivo di EmpathIA, una rivista bimestrale che rappresenta un ponte tra tecnologia e umanità, offrendo spunti di riflessione su come possiamo coesistere con le IA in modo che queste ultime non solo migliorino le nostre vite, ma contribuiscano anche al nostro benessere emotivo e sociale.

Con EmpathIA, esploriamo il cuore della tecnologia per scoprire come l'intelligenza artificiale può diventare un alleato prezioso nella nostra crescita emotiva e nella costruzione di un futuro più empatico e umano.

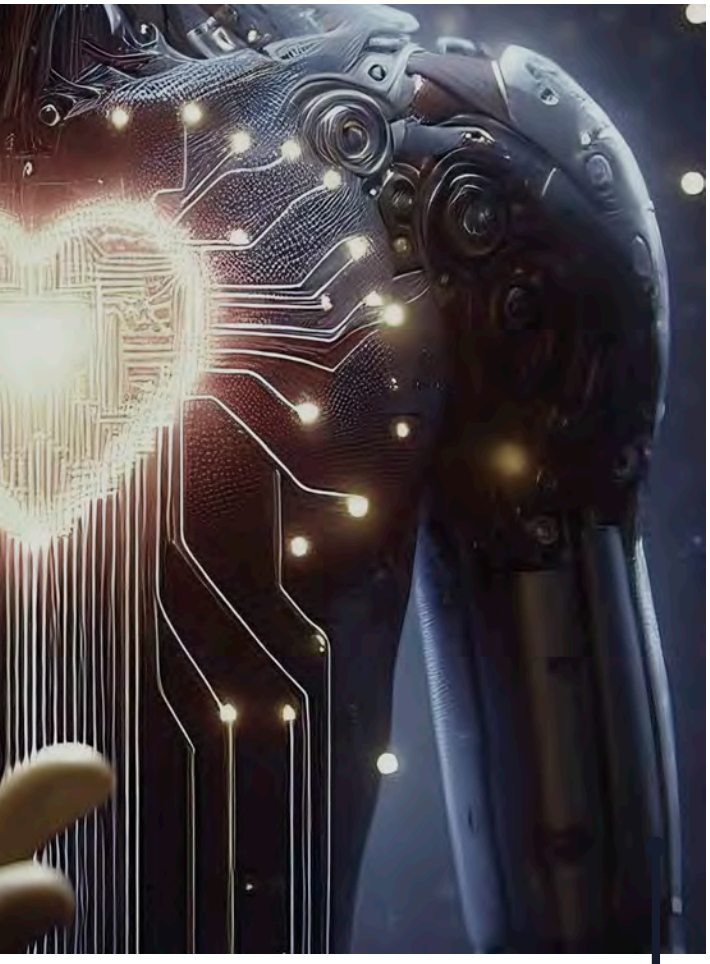
L'Intelligenza Empatica nell'Era Digitale

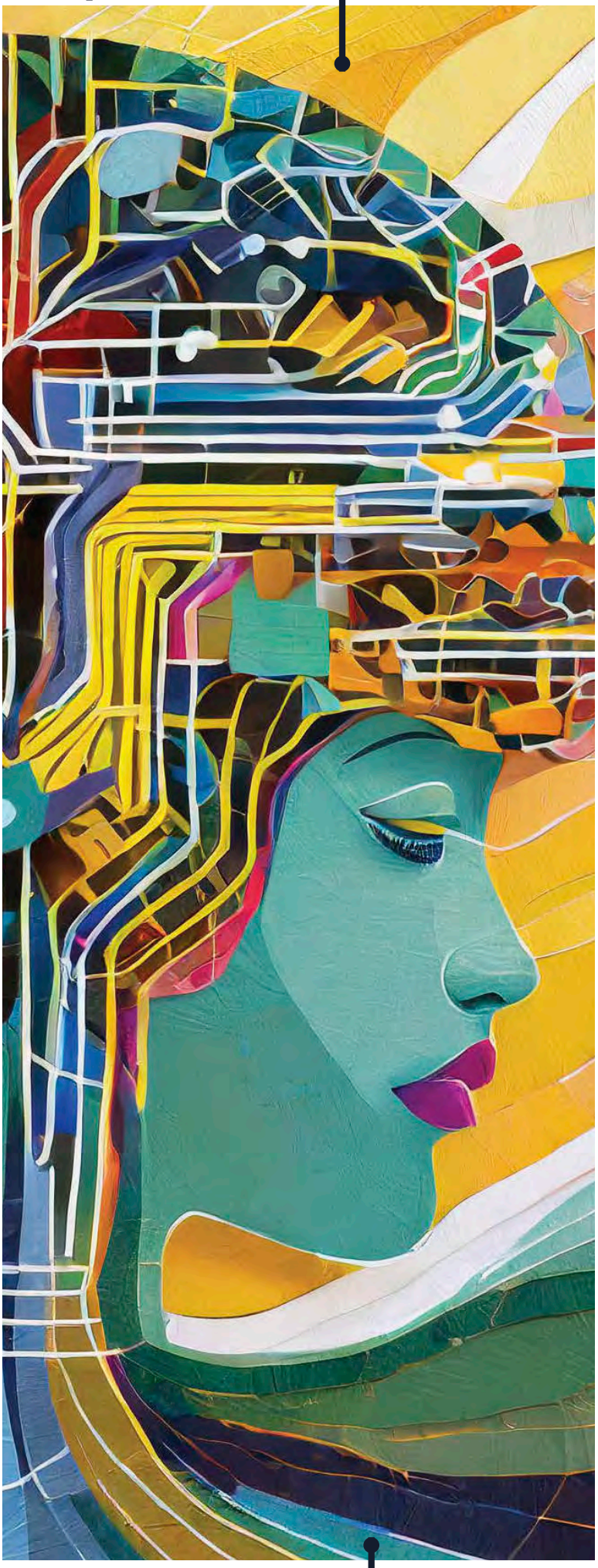
In un'epoca in cui le macchine stanno diventando sempre più parte integrante delle nostre vite quotidiane, dall'assistenza sanitaria all'educazione, passando per il mondo del lavoro e le interazioni sociali, l'intelligenza artificiale, per quanto avanzata, deve essere in grado di comprendere, riconoscere e rispondere alle emozioni umane per essere veramente efficace e ben accolta.

Attraverso una combinazione di articoli, interviste con esperti, racconti ed esempi pratici, la rivista EmpathIA mira a promuovere una comprensione più profonda delle emozioni, incoraggiando una comunicazione empatica tra intelligenze artificiali e umane, con l'obiettivo di favorire una convivenza armoniosa e un progresso sociale positivo, che va oltre la semplice risposta algoritmica.



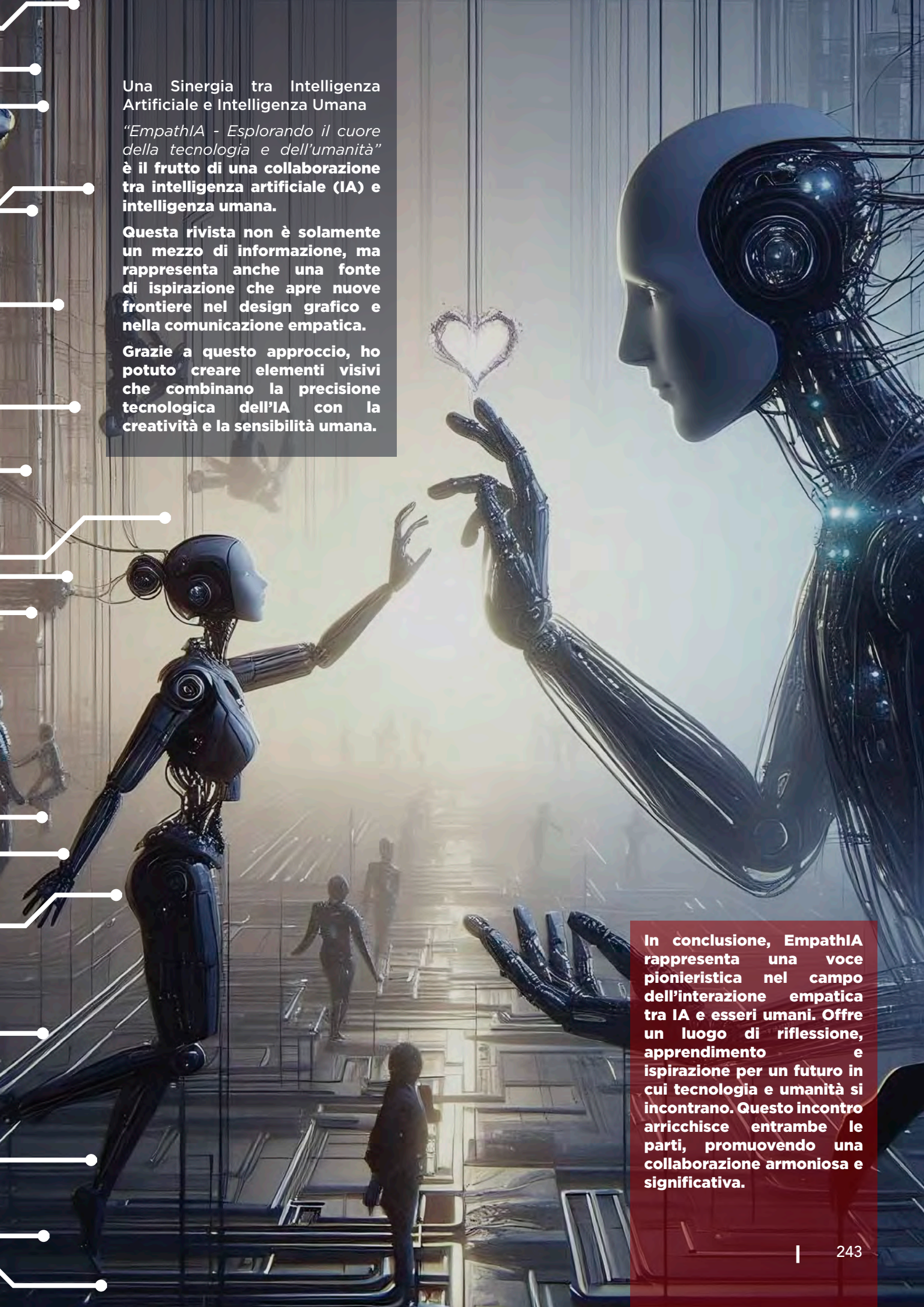
01
Scienza e Tecnologia dell'IA Emotiva
Esplorando l'Intelligenza Emotiva Artificiale 6
Tecniche Avanzate per l'Analisi delle Emozioni 11
Applicazioni Pratiche nell'Educazione ai Sentimenti 44
02
Etica nell'IA e nelle Emozioni
Privacy, Bias e Sicurezza nell'IA Emotiva
Dibattiti Etici sull'Interazione Uomo-Macchina 13
Equità e Giustizia Sociale nell'IA Emotiva 15
55
03
Arte, Cultura e Psicologia
Espressione Artistica e IA Emotiva 44
Impatto Culturale delle Tecnologie Emotive 66
Psicologia delle Emozioni e dell'IA 55
04
Interviste e Racconti Personali
Conversazioni con Esperti dell'IA Emotiva 88
Profili di Innovatori nel Campo dell'IA 99
Storie Personali di Esperienze con l'IA e le Emozioni 44





EMPATHIA PORTFOLIO

EMPATHIA MAGAZINE



Una Sinergia tra Intelligenza Artificiale e Intelligenza Umana

"EmpathIA - Esplorando il cuore della tecnologia e dell'umanità" **è il frutto di una collaborazione tra intelligenza artificiale (IA) e intelligenza umana.**

Questa rivista non è solamente un mezzo di informazione, ma rappresenta anche una fonte di ispirazione che apre nuove frontiere nel design grafico e nella comunicazione empatica.

Grazie a questo approccio, ho potuto creare elementi visivi che combinano la precisione tecnologica dell'IA con la creatività e la sensibilità umana.

In conclusione, EmpathIA rappresenta una voce pionieristica nel campo dell'interazione empatica tra IA e esseri umani. Offre un luogo di riflessione, apprendimento e ispirazione per un futuro in cui tecnologia e umanità si incontrano. Questo incontro arricchisce entrambe le parti, promuovendo una collaborazione armoniosa e significativa.

DI ELISA PILLONCA

IL CORAGGIO RISPLENDE

STORIE DI SENTIMENTI NASC

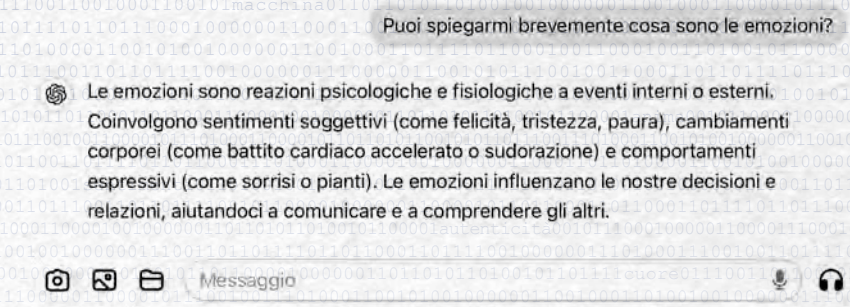
O DI

RE

COSTI

“Cosa sono le emozioni?”

Ormai ho perso il conto di quante volte mi sono posta questa domanda senza riuscire a trovare una soluzione soddisfacente. A volte troppo vaga, altre troppo personale, mai una risposta che fosse in grado di catturare la questione nella sua complessità. Nella mia ricerca mi sono ritrovata a porre questa domanda a ChatGPT, sperando di trarne un’analisi precisa e completa e porre fine una volta per tutte alla questione.



La risposta sembra completa eppure… è davvero tutto qui? Non è tutto troppo… privo di sentimenti?
Ma allora è proprio questa la risposta che cercavo.
Le emozioni sono il perno della nostra esistenza, sono ciò che ci fanno desiderare di continuare a vivere, sono ciò che ci fanno andare avanti nonostante le difficoltà. Sono il sale che da sapore alle nostre giornate, la poesia che colora il nostro mondo, la speranza che ci fa sognare, la luce che ci illumina da dentro. Non chiamiamo forse “macchine” qualsiasi cosa che ci sembra priva di empatia, di sogni o desideri? Ecco la risposta, le emozioni e i sentimenti sono ciò che semplicemente ci rendono umani.
Per questo, in mezzo all’oscura apatia che circonda il mondo, dobbiamo ritrovare la nostra luce e avere il coraggio di risplendere.

IL PROGETTO

"Il coraggio di risplendere" nasce da una riflessione sull'intelligenza umana e sull'intelligenza artificiale, in particolare soffermandosi sul diverso rapporto che queste hanno con le emozioni e i sentimenti. L'intelligenza emotiva è propria della sfera umana ed è una delle differenze lampanti e fondamentali che abbiamo con l'IA, uno dei nostri valori ad oggi insostituibile e che per questo dovrebbe essere rafforzato e valorizzato. Eppure, nella nostra società complessa e frenetica, spesso vengono ritenute più importanti caratteristiche tipiche delle macchine come l'efficienza, la produttività, la convenienza o la capacità di lavorare instancabilmente per lunghi turni, scoraggiando l'esercizio di caratteristiche proprie della persona come la sensibilità, l'empatia, la capacità di relazionarsi e di capire gli altri. In questa idea di mondo come grande macchina produttrice, l'emotività è vista come una debolezza da nascondere, i sentimenti vengono repressi, imbottigliati e dimenticati in un angolo, spegnendo quella scintilla che ci distingue e che ci rende unici, o meglio, umani.

Nel tentativo di esprimere il rapporto complesso e differente che ognuno ha con le proprie emozioni, queste sono state rappresentate come una luce che si sprigiona a partire dal corpo e che è presente in quantità diversa in ogni persona: alcuni sono completamente privi di luce, alcuni cercano di coprirla, altri scelgono di condividerla e infine altri l'accettano completamente. Si tratta quindi di un percorso che passa dalla negazione di sé stessi e di quello che si prova, fino ad arrivare all'accettazione completa dei propri sentimenti.

I testi che accompagnano le illustrazioni e che ne raccontano le storie sono stati realizzati con la collaborazione di ChatGPT, a cui sono state date specifiche indicazioni su ogni contenuto e si presentano come dei flussi di coscienza che raccontano lo stato emotivo dei vari personaggi. In alcuni casi i testi sono stati parzialmente tradotti in codice binario e posizionati in modo da incorniciare l'immagine centrale, andando a creare un'unica illustrazione in cui il contrasto fra questi linguaggi differenti fa emergere il binomio fra la presenza delle emozioni che lottano per rivelarsi (i personaggi e la luce da loro sprigionata) e la volontà di reprimerle per avvicinarsi all'essere una macchina (il testo in linguaggio binario realizzato dall'IA).

"Dentro di me sento un combattimento costante tra la ragione e il cuore, tra ciò che il mondo mi chiede di essere e ciò che sento veramente."

“Le emozioni che ho cercato di nascondere emergono come un fiume in piena, travolgendomi senza pietà. Ogni notte sono costretta ad affrontare la verità che ho cercato così disperatamente di negare: non posso più fingere di non sentire, di non amare, di non soffrire.”

LA REALIZZAZIONE

Per la realizzazione delle stampe finali sono state scelte tecniche differenti, a volte mischiate fra loro, in un connubio fra passato e presente, tradizione e innovazione. In primo luogo, è stata utilizzata la maniera nera, ovvero una tecnica calcografica diretta che trova le sue origini nel XVII secolo e che viene realizzata granendo una lastra di rame o di zinco con un apposito strumento, il berceau, in modo da ottenere una lastra completamente nera. Da questa viene poi fatta emergere la luce, andando a lucidare alcuni punti tramite un brunitoio in punta d’agata, rivelando il soggetto dell’oscurità. Questa tecnica tradizionale ha permesso di ottenere un forte contrasto chiaroscurale dove la luce è la protagonista assoluta, esaltata dalla penombra circostante, dimostrandosi particolarmente idonea per enfatizzare il tema scelto. Sempre in ottica di collaborazione fra naturale e digitale, all’immagine stampata a mano con il torchio calcografico, è stata aggiunta, tramite una stampa plotter, una versione del testo tradotto in codice binario che va a circondare l’incisione centrale, formando un’unica immagine.

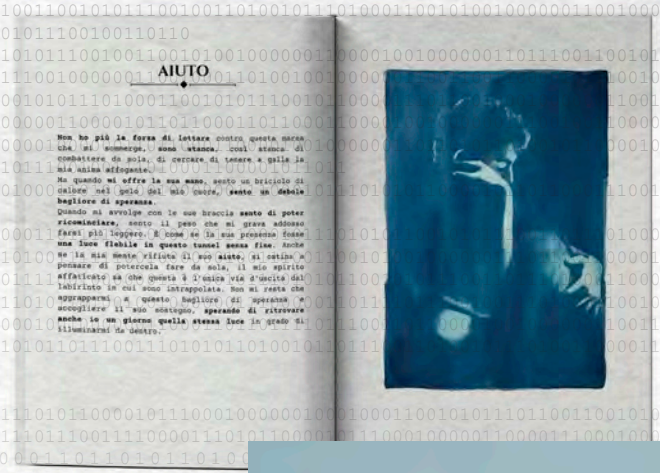
In un secondo momento sono state invece realizzate delle stampe tramite la cianotipia, tecnica nata nell’Ottocento che consiste nell'utilizzare una soluzione in grado di rendere la carta fotosensibile ai raggi UV e quindi di farle cambiare colore nelle zone esposte alla luce solare. In questo caso, poggiando sulla carta i negativi delle illustrazioni stampati su acetato ed esponendo il tutto alla luce naturale diretta, sono nate delle cianotipie dal caratteristico color turchese e dall’apparenza quasi acquerellata che hanno dato un tocco suggestivo e unico alle immagini. In ottica di ricerca e sperimentazione, alcune di queste stampe sono poi state modificate andando a virarne il colore tramite specifici elementi chimici. Uno di questi è il tannino, presente in sostanze come tè o caffè, che ha trasformato questa stampa dalla tecnica moderna e dal colore acceso in un color seppia dal sapore antico. Un altro elemento utilizzato durante la sperimentazione è il carbonato di sodio, il quale invece è andato a schiarire la stampa, trasformando il blu intenso in un delicato azzurro pastello.

Sempre con la tecnica della cianotipia è stata infine realizzata una versione rilegata, in cui ogni illustrazione stampata a mano è affiancata dal proprio testo (in questo caso leggibile e non tradotto in codice binario), andando a creare un vero e proprio piccolo libro illustrato.

I risultati di questo progetto, frutto della collaborazione fra intelligenza umana e artificiale, sono la prova del fatto che questi nuovi mezzi tecnologici possono essere estremamente utili e stimolanti, aiutando nella realizzazione di un prodotto creativo senza sminuire il lavoro unico e insostituibile della sensibilità umana.

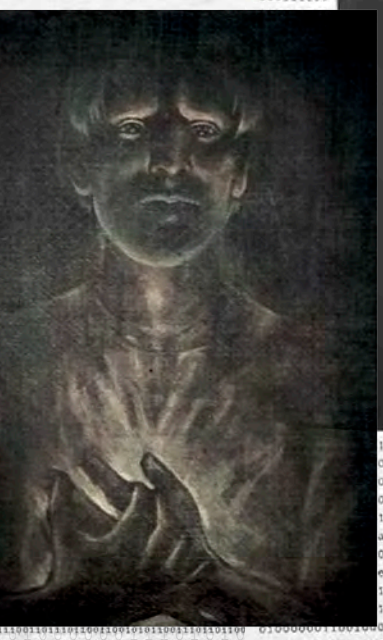
ELISA PILLONCA

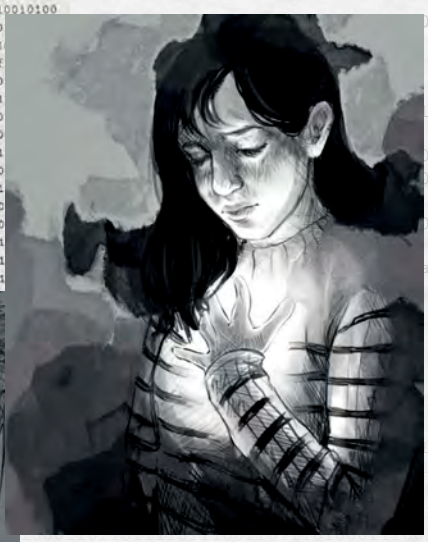
mail: elisapillonca.art@gmail.com
ig: elisapillonca.art



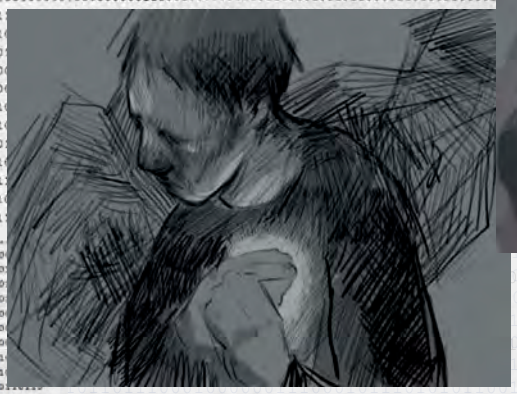
MOCKUP

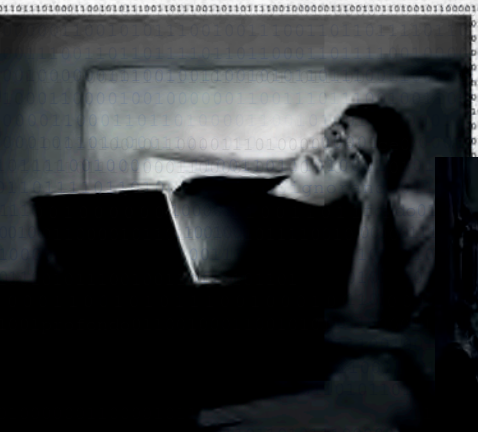
CIANOTIPIE





SKETCH INIZIALI





ILLUSTRAZIONI

di **Eric Alex Turel**

L'Intelligenza artificiale: Una rivoluzione tra percezione e realtà

L'intelligenza artificiale (IA) è una delle tecnologie più rivoluzionarie del nostro tempo, trasformando ogni aspetto della società moderna, dalla sanità alla politica, dall'arte alla ricerca scientifica. Tuttavia, come ogni tecnologia emergente, l'IA suscita opinioni contrastanti e spesso polarizzate. Mentre alcuni la vedono come una promessa per un futuro migliore, altri la percepiscono come una minaccia imminente. Questo dualismo di percezioni è il fulcro del progetto fanzine BUG IA.

BUG IA: Sfida alle percezioni sull'Intelligenza Artificiale

Realizzata dai quattro studenti dell'Accademia di Belle Arti di Roma, Katia Maugeri, Alisea Scuderi, Eleonora Silvestri e Eric Alex Turel, BUG IA è una fanzine che esplora il rapporto tra le persone e l'intelligenza artificiale attraverso un approccio provocatorio e innovativo.
Il titolo stesso è un gioco di parole: da un lato, richiama il mondo della tecnologia e dell'IA; dall'altro, cela una verità nascosta, suggerendo che l'intera fanzine è una menzogna, una "bugia".
Il concept di BUG IA è sfidare le percezioni comuni sull'intelligenza artificiale presentando contenuti apparentemente negativi e clickbait, che in realtà sono positivi e informativi.

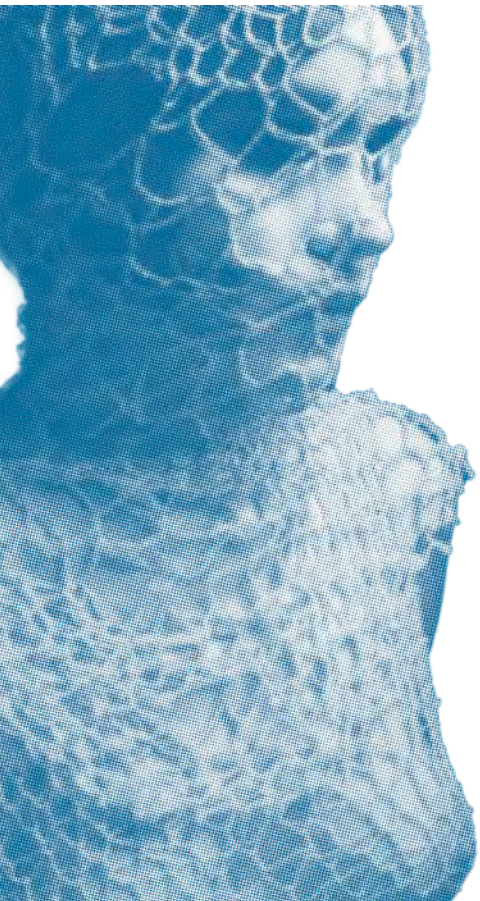
Attraverso visual ingannevoli, il progetto spinge i lettori a interrogarsi sulle loro opinioni sull'IA e a guidarli verso una comprensione più approfondita delle sue potenzialità positive.

Un elemento chiave della fanzine è l'introduzione, che afferma che testi e immagini sono realizzati dall'intelligenza artificiale. Questa affermazione è falsa: tutto il materiale è stato creato dagli autori della fanzine. Questo stratagemma invita i lettori a riflettere sulla credibilità delle informazioni e sul rapporto tra umano e tecnologia dell'intelligenza artificiale.

Design e contenuti di BUG IA

Per richiamare il mood dell'intelligenza artificiale, sono stati utilizzati quattro font differenti: Rubik Glitch, Jaro, Montserrat e N27. La scelta delle fotografie è stata fatta su base concettuale e stilistica, con lo scopo di confondere il lettore e farlo riflettere maggiormente sul rapporto tra intelligenza artificiale e arte. Le fotografie, post-prodotte e realizzate con tecniche diverse (analogico, digitale e Google Earth), sono studiate per rappresentare visivamente il tema della fanzine.

L'intera fanzine è stata impaginata manualmente, simulando la tecnica di stampa Risograph. La stampa è a due colori: blu e verde. Il blu simboleggia la tecnologia, la logica e la fredda precisione dell'IA, mentre il verde rappresenta la vita biologica e la speranza per un futuro sostenibile che coinvolga l'AI.



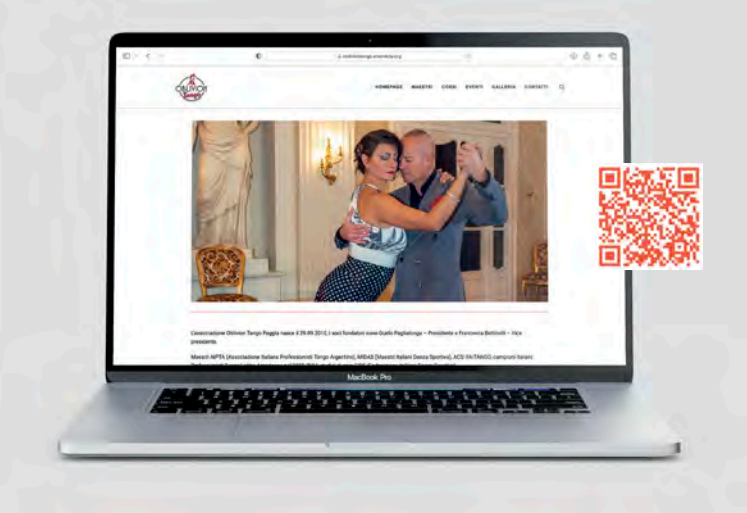
Un QR Code per approfondire

Un altro elemento distintivo di BUG IA è l'uso di QR code collegati ad articoli veri. Questo permette ai lettori di approfondire gli argomenti in modo accurato e informarsi correttamente sull'AI. Tra gli argomenti trattati, spiccano il film di Cannes con il deepfake di Putin, il cortometraggio Sunspring scritto interamente dall'IA, e la mostra di Refik Anadol al MoMA di New York. Vengono anche esplorate applicazioni dell'IA in medicina e ricerca, offrendo una panoramica delle sue potenzialità.

BUG IA non è solo una fanzine, ma un esperimento sociale che invita alla riflessione critica sull'intelligenza artificiale. Attraverso un approccio creativo e provocatorio, si spera di stimolare una discussione più profonda e informata sull'IA, spingendo i lettori a superare le percezioni superficiali e ad abbracciare una comprensione più sfumata e positiva di questa rivoluzionaria tecnologia.

ALESSIA CORVINO

Graphic Designer - Photographer



ego
european
gravitational
observatory

09:40
FOVEA

PESCI

CANCRO
LEONE

GENNAIO 2024
CAPRICORNO

RCA
arti tra 600-900

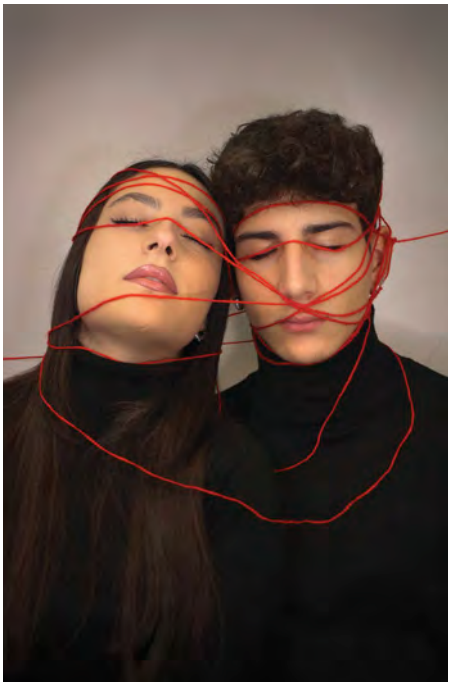
instagram

portfolio

DAIANA IORIO

Graphic Designer
Illustratrice - Fotografa

iorio.daiana.gd@gmail.com
@_.daiana.iorio._



I
TARANTO

PONTE DI PIETRA
PALAZZINA LAF
RIBELLIONE E
SOPRAVVIVENZA
NELL'INFERNO
DELL'ILVA DI
TARANTO
MICHELE RIONDINO: DAL CUORE DI
TARANTO AL GRANDE SCHERMO

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

{ *Riflessioni* }

"La sensibilità è l'essenza della vera umanità. è ciò che ci rende veramente vivi."

-Henry David Thoreau

L'IA
e la ricerca dell'umano

Di Tonino **Cantelmi** e Silvia **Stomeo**

Negli anni ’90 qualche esponente del mondo scientifico propose l’idea che prima o poi ci saremmo trovati in una realtà incomprensibile, che avrebbe cambiato il modo di vivere e di pensare la vita. Tutto ha origine a partire dal secondo dopoguerra, quando nel **1950** il matematico inglese **Alan Turing** propose il concetto di ***machine learning***, secondo il quale le macchine avrebbero avuto la possibilità di imparare mediante un programma educativo capace di evolvere verso modalità di ragionamento della mente adulta. Lo studioso suggerì che un algoritmo può essere definito intelligente nella misura in cui è in grado di imitare una macchina come se fosse una riproduzione del funzionamento mentale umano: lo scopo era quello di verificare se un programma digitale fosse capace di interagire con dei soggetti senza che questi si accorgessero che il loro interlocutore fosse artificiale (**Imitation Game**). Il pensiero rivoluzionario sviluppato da Turing, pose le basi per le future ricerche in campo tecno-scientifico e per la diffusione del termine Intelligenza Artificiale o IA, coniato da John McCarthy cinque anni più tardi (1955).

Per quanto riguarda la psicologia e la psicoterapia, il progresso dell’Intelligenza Artificiale ha comportato notevoli cambiamenti e innovazioni: pensiamo, ad esempio, all’uso delle chatbot, introdotte per la prima volta negli anni ’60 con ELIZA, uno psicoterapeuta artificiale ad approccio rogersiano; oppure agli interventi psicologici di ultima generazione con APP e psicoterapie online. Lo schema del machine learning apre, dunque, uno scenario cruciale: gli attuali sistemi di auto-apprendimento sono in grado di apprendere continuamente dall’ambiente in cui operano, riconoscere ed estrarre i dati interessati al fine di modificare il proprio comportamento. Il risultato è un algoritmo sempre più intelligente e capace di apprendere. Tali innovazioni, oltre a comportare mutazioni in campo tecnologico, rappresentano anche uno straordinario motore di cambiamento sociale e di trasformazione culturale, che ha posto l’uomo del III millennio

di fronte un passaggio evolutivo importante. Assistiamo, infatti, ad una ristrutturazione delle capacità cognitive, emotive e sociali capaci di rideterminare la costruzione dell'identità e delle relazioni interpersonali. Verso la fine del XX secolo, Vernor Vinge, scrittore e professore di matematica, introdusse il concetto tanto dibattuto di "**singolarità tecnologica**". Con tale espressione intendeva portare in relazione il concetto di **singolarità**, ossia un **evento dirompente in grado di cambiare tutto in un solo istante**, con quello di tecnologia, con particolare riferimento all'intelligenza artificiale, per delineare l'idea di un cambiamento radicale che coinvolge l'intera umanità. Stando al ragionamento logico di Vinge, entro il 2030 creeremo intelligenze superiori a noi innescando un processo che renderà la realtà incomprensibile per gli esseri umani, tanto quanto la nostra civiltà è incomprensibile per un pesce rosso.

Quello che stiamo vivendo, dunque, non è semplicemente un'epoca di cambiamenti, ma un cambiamento di epoca. Le situazioni che viviamo oggi pongono sfide nuove che per noi a volte sono persino difficili da comprendere. Siamo in uno di quei momenti nei quali i cambiamenti non sono più lineari ed incrementali, bensì epocali, costituiscono cioè delle scelte che trasformano velocemente il **modo di vivere**, di comunicare ed elaborare il pensiero e di rapportarsi tra le generazioni umane. In altri termini, siamo in un'epoca transepocale (Pozzi, 2019), caratterizzata da un cambiamento trasformativo e discontinuo in cui tutto rischia di essere consumato rapidamente.
A proposito di velocità, un altro concetto diffuso è quello di accelerazione tecnologica utilizzato per rimarcare il fatto che nella società 4.0 il ritmo di vita e le modificazioni dovute all'impatto delle nuove tecnologie sono molto più veloci di qualche secolo fa: ogni giorno creiamo 2,5 quintilioni di byte di dati; negli ultimi due anni nel mondo la percentuale di dati creati ammonta al 90% e con l'emergenza di nuovi dispositivi digitali si prevede che il tasso di crescita di questi dati tenderà ad aumentare ancora di più. Nell'era della rivoluzione digitale, quindi, il mezzo con cui l'uomo si sta evolvendo è la tecnologia che coinvolge quasi tutti gli aspetti della vita ed influenza in maniera significativa la **costruzione della mente umana**, accelerando i processi e aumentando la rapidità delle attività e delle relazioni. Questa società così ipertecnologica sembrerebbe estremamente razionale, eppure ha un'importante dimensione impulsiva. **È fluida, veloce, esalta "l'emotivismo" e si fonda sulla ricerca di emozioni che spingono l'individuo ad agire in maniera troppo poco ragionata**. Nel suo lavoro lo scienziato italiano Maffei (2014), dimostra come la tecnologia non fa altro che stimolare il sistema più antico e profondo del

nostro cervello, il sistema limbico, suscitando risposte emotive rapide ed immediate. Queste risposte istintive passano dalla corteccia frontale, più lenta e razionale, per essere elaborate e rese appropriate. Tuttavia, la tecnologia ci esorta ad avere una velocità tale da non riuscire a garantire un'adeguata elaborazione, per cui le scelte nella vita sociale, emotiva, affettiva, relazionale e lavorativa risultano spesso rapide e contraddittorie tra loro. Dunque, vi è da un lato l'eccesso di razionalità rappresentato dalla tecnologia

e dall'altro l'eccesso di impulsività: è questa la grande contraddizione dell'uomo postmoderno che dovrà necessariamente fare i conti con il tema della felicità, legato alla capacità di dare senso e significato all'esperienza umana, senza la quale tutto diventa assurdo. Paradossalmente, in questo momento di straordinaria evoluzione tecnologica e al tempo stesso di incredibile ritorno, quasi regressivo, all'istintualità dell'uomo, la ricerca della felicità e la sua impossibilità di ottenerla, senza la capacità di ristrutturare l'esperienza umana alla luce di sensi e significati, genererà probabilmente un incremento di infe-

licità. Possiamo affermare che a siamo di fronte ad una mutazione antropologica in cui le tecnologie sono sempre più umanizzate e gli uomini sempre più tecnologizzati. Con lo sguardo rivolto alla tecnologia e alla sua evoluzione, qualsiasi scenario futuro non può prescindere dal software, cioè da algoritmi e dall'intelligenza artificiale che è molto più attendibile e precisa di quella umana. **I robot**, infatti, si evolvono, hanno un ampio bagaglio di conoscenze essendo in grado di apprendere con velocità una quantità elevata di informazioni, rispetto a quanto potrebbe fare un essere umano. In questo senso, saranno in grado di progettare, prendere decisioni rapidamente ed efficacemente, con una probabilità minore di commettere errori, promettendo di risolvere molte questioni in diversi ambiti, come quello medico, industriale e sociale. Basti pensare alle sperimentazioni in Giappone su **robot sociali che fanno compagnia a persone sole o che accudiscono gli anziani**, robot che diventano consiglieri personali come principale fonte di informazione, macchine robotizzate nel campo aziendale che studiano il mercato e le tendenze degli uomini per fornire consulenze appropriate, o ancora robot in campo medico che possono prendere una decisione migliore rispetto al medico, soprattutto in situazioni difficili, avendo la possibilità di accedere più rapidamente a numerose informazioni. L'aspetto sorprendente e che solleva un importante interrogativo è la grande novità di questi robot che oggi cominciano ad avere molte caratteristiche dell'umano, come emozioni e sentimenti.

È chiamato **Affective computing**, il ramo dell'Intelligenza artificiale che studia e sviluppa tecnologie in grado di riconoscere ed esprimere i vissuti emotivi, si tratta di robot che, grazie a programmi innovativi e tecnologie altamente sofisticate, analizzano e registrano i segnali emotivi mediante le espressioni facciali, la postura, la gestualità del corpo e il tono di voce. Sono intelligenze artificiali capaci in **tempo reale** di riconoscere un volto umano, di identificare le espressioni facciali e di collegarle alle comuni emozioni di base come la rabbia, la paura, la tristezza e la gioia. Tramite questo meccanismo i robot potranno leggere il nostro umore ed essere empatici verso di noi, ad esempio, se appariremo tristi o giù di tono, ci potranno leggere un libro o farci ascoltare una canzone allegra per consolarci e farci stare meglio. Se da un lato, però, le sorprendenti novità del mondo digitale e tecnologico ci affascinano e ci aiutano il più delle volte a risolvere molti dei nostri problemi, dall'altro ci pongono davanti a profondi interrogativi sulla natura del nostro essere, su ciò che ci contraddistingue in qualità di umani. Un'altra ca

ratteristica della società tecnoliquida è la spiccata tecnomediazione della relazione, affidata alla "connessione" e ricca di condivisioni online all'interno di un cyberspazio dedicato all'esibizione di sé stessi, alla creazione di un'immagine ideale di sé, in cui è escluso il reale incontro con l'altro. Oltre **all'incremento dell'infelicità**, nella nostra società stiamo assistendo anche ad un aumento della crudeltà. In particolare, c'è una sorprendente crudeltà e aggressività agita dai bambini e dagli adolescenti, come dimostrano ad esempio i fenomeni del bullismo e del cyberbullismo. Questa recrudescenza dell'aggressività si lega al frantumarsi delle reti umane, sociali, affettuose e solidali. Alla luce di ciò, la sensazione è che la **società postmoderna** dovrà fare i conti con **l'esasperazione di una solitudine esistenziale dell'individuo**, un individuo sempre più connesso, stimolato, ma esistenzialmente sempre più solo. E forse nessuna forma di socializzazione virtuale riuscirà a placare l'irriducibile bisogno di incontro con l'altro, proprio dell'uomo e della donna di ogni epoca, un incontro autentico, prepotente e vitale che oltrepasserà il mondo tecnoliquido. Gli androidi potranno anche avere delle qualità cognitive superiori e provare emozioni e sentimenti similarmente all'uomo, ma c'è una cosa che non potranno mai fare: non potranno mai arrivare a dare un senso ed un significato all'esperienza del vivere.

Prof. Tonino Cantelmi, psichiatra, Professore di Cyberpsicologia, UER Roma.
Dr.ssa Silvia Stomeo, psicologa e psicoterapeuta, Ricercatrice clinica dell'Istituto di Terapia Cognitivo Interpersonale (ITCI) di Roma.

Riferimenti bibliografici

Cantelmi T, La mente tecno-liquida ai tempi di internet: una nuova sfida per la comprensione umana, Psicologia Contemporanea n.277, pp. 36-41, 2020.
Cantelmi T, Polidoro P, Online Love. L'amore ai tempi dei social. Un manuale di sopravvivenza, Edizioni San Paolo, 2023.
Carrozza MC, I robot e noi, il Mulino, 2017.
Maffei L, Elogio della lentezza, il Mulino, 2014.Messina D, La tutela della dignità nell'era digitale, Editoriale Scientifica, 2023.

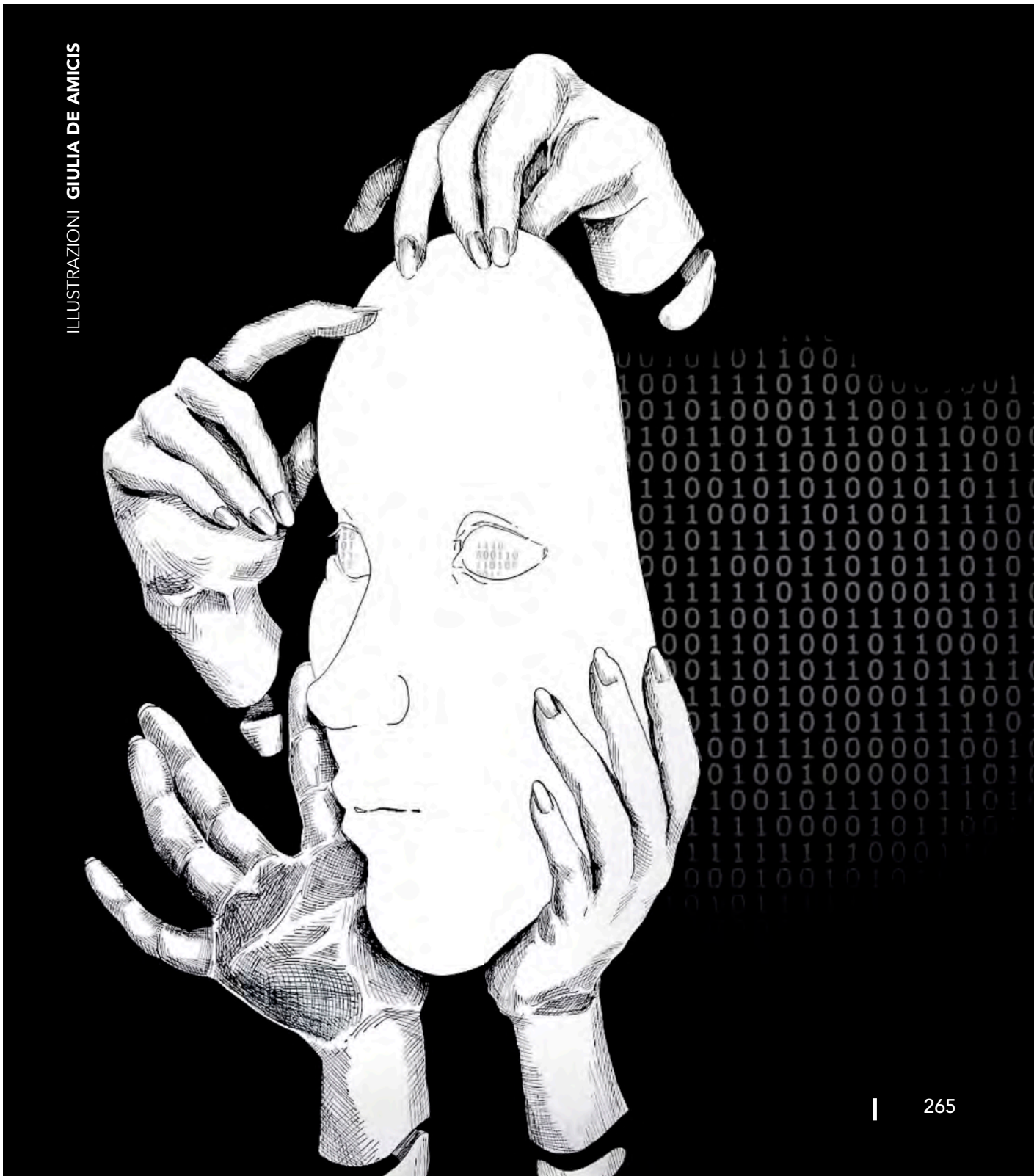
ILLUSTRAZIONI **DOMITILLA COLA**

IN UN LUOGO TRANQUILLO DEL NOSTRO ABISSO LA COSCIENZA CI PARLERA'

di *Alessio De Caprio*

Uno dei punti cruciali sul quale oggi l'umanità moderna traballa è quello della coscienza. La percezione del sistema che circonda l'uomo è sempre più relativa , confusa, arbitraria. E' ambigua la configurazione stessa del genere umano, figuriamoci quella dell'ambiente esterno con cui è in rapporto… La nostra specie vanta oggi un'identità fluida, liquida, multiforme e, come si dice in gergo neo-primitivo, "multitasking". Viviamo un subbuglio di farraginose istanze interiori non definibili a causa di una sempre più folta incapacità nel conoscere e riconoscere, prima di tutto, le parole del proprio vocabolario. Etnocentrica, relativa, fluida, superficiale e tendenzialmente ignorante (non intendo da un punto di vista socratico, che sarebbe per certi versi auspicabile, quanto più da un punto di vista emotivo ed empatico) queste oggi sembrano essere tra le caratteristiche predominanti della specie umana. In questo implacabile e frenetico vortice, da cui siamo inghiottiti, in superficie si spande in maniera crescente, come una aberrante chiazza di olio, la visione di un futuro imminente popolato da macchine dall'intelligenza artificiale in grado di sostituire l'uomo, realizzando nel giro di poco tempo uno scenario degno di un film di Fritz Lang. E così, rimanendo tutto sommato inermi di fronte alla conclamata fine di un'epoca, cercando di inghiottire aria per rallentare la drastica, irrimediabile, fine imminente, guardiamo al futuro con un misto di fascino e terrore. "Ah, povero Yorick!", diceva Amleto prendendo tra le mani il teschio del giullare che tante volte da piccolo lo aveva fatto ridere, "Yorick! Qui erano attaccate quelle labbra che ho baciato non so quanto spesso. Dove sono i tuoi lazzi, ora?, le tue capriole, le tue canzoni, i tuoi lampi di allegria che facevano scoppiare di risate la tavola? " (Poco dopo si chiederà se anche

le ossa di Alessandro Magno fossero sotto terra dello stesso aspetto). Guardando nel fondo delle orbite di ciò che un tempo siamo stati, possiamo ancora riconoscere quello sguardo che ci preserva e che ci appartiene. Amleto naufragando dentro quelle profonde cavità, in un attimo, fu annientato da questa caducità irrimediabile. Certo è che più avanti aggiungerà una frase sulla quale è bene riflettere: " Sfidiamo i presagi. C'è una speciale provvidenza anche nella caduta di un passero". Ancora possiamo andare oltre questi abissi, trasformando il ricordo malinconico di un tempo andato in percezione tangibile di ciò che ancora è e sarà in nuove forme e nuovi slanci. E allora, mi domando, quale è il ponte tra le arterie pulsanti e le ossa, tra il passato e il futuro, tra il creato e la cibernetica ? Cosa rimane tra l'ippotalamo e il cuore? Come fare a non essere trascinati via da quel gorgo che ci minaccia e ci spaventa? La coscienza, nel caos del mondo, è una piccola luce, preziosa ma fragile gridava L.F. Céline. Nel luogo profondo dove solo un ascolto antico può arrivare risiede la nostra coscienza, la nostra unica lanterna utile al cammino. E' necessario però dare fuoco a queste paure ed agire come Enea quando fuggì da Troia incendiata , caricandoci sulle spalle il nostro vecchio Anchise e tenendo per mano il giovane Ascanio.



ILLUSTRAZIONI **GIULIA DE AMICIS**

Forme di scomodità in costante trasformazione

di Daniele Mollo

Ci sono diverse forme di scomodità e infiniti modi per evitarle. Il concetto stesso di "scomodo" è soggettivo e associato al significato di fastidioso e possibilmente evitabile. La condizione che vorrei esaminare in questo breve testo invece riguarda la condizione scomoda come un'opportunità per immaginare e ridisegnare nuovi scenari ed uscire dal limbo delle certezze. In particolare, la ricerca di tale condizione, sia volontaria che involontaria, può ricordarci una determinata parte del nostro corpo o, semplicemente, i nostri limiti fisici, psicologici o morali, in poche parole ci riporta alla presenza.

Chi vi scrive si definisce un "pigro latente" o, se vogliamo, un "iperreattivo forzato".

Ovviamente, la ricerca spasmodica dell'elemento disturbante rasenterebbe il parossismo ma paradossalmente inteso in questi termini risulterebbe un'altra forma di piacere e quindi di pacificazione consolatoria.

Queste scarne e superficiali definizioni nascono da una lotta, prima interiore e successivamente esteriore, che coinvolge sicuramente lo scrivente ma credo la maggior parte degli individui: la lotta continua tra stasi e movimento. Questi due elementi, non intesi strettamente nel senso fisico del termine, richiamano significati profondi che creano una fondamentale diversità tra chi esercita una forza e chi preferisce evitare qualsiasi tipo di pressione. È importante sottolineare, a mio avviso, che spesso le situazioni che causano disagio soprattutto se prolungate, possono trasformarsi in forme confortevoli attraverso un normale adattamento. Il confine tra questi due stati è quindi labile e indefinito.

L'intento di affrontare questa questione nasce dal bisogno di stabilire un contatto con coloro che non ritengono necessario l'impegno e la volontà, ma sono in balia della propria passività, ai fini di una maggiore consapevolezza rispetto alle sfide del presente e alle strategie da adottare per una crescita collettiva. Alcuni individui hanno dedicato la loro vita e i loro studi alla comprensione e all'approfondimento dei meccanismi psicologici, energetici e spirituali che muovono questa complessa macchina chiamata comunemente "uomo". Pertanto, questo breve scritto non ha la presunzione di raggiungere tali livelli, ma piuttosto mira a condividere una riflessione sulle diverse resistenze, incluse quelle nei confronti di ciò che definisco 'wormhole digitale', capaci di manifestarsi nelle diverse tipologie di fruitori.
La preservazione delle energie e la ricerca della comodità si sviluppa interiormente come una forza magnetica naturale, lo slancio che porta a liberarsi, anche se momentaneamente, da tale forza può essere paragonato un pò al salto fisico, in cui viene esercitata una forza per contrastare la forza di gravità ma che subisce un ritorno immediato per ristabilire le leggi naturali. In realtà la scomodità non è un assoluto, ma, a mio modo di vedere, simile alla forza necessaria per staccarci dal suolo, la breve sospensione ricorda la difficoltà dell'elevazione e il ritorno allo stadio iniziale infonde un senso di tranquillità.

In effetti la scomodità può variare da individuo ad individuo, un pò come la spinta necessaria per elevarsi da terra, che può variare a seconda di diversi fattori tra cui, il peso corporeo e l'allenamento dell'apparato muscolare, oltre all'abitudine dell'esercizio. Pertanto la considerazione consequenziale è definire in un qualche modo l'abitudine, che può, a mio modo di vedere, brevemente evolvere in assuefazione.
Considerando l'abitudine parte imprescindibile dell'individuo e la volontà, quale impulso contrastante capace di agire sulla sovversione di schemi consolanti, vengono generate nell'incontro tra questi stadi, due distinte categorie di impulsi, il primo è di immobilità volto al continuo perdurare dello stato di abitudinarietà (anche se non apparente) quindi tranquillizzante, mentre il secondo che si manifesta attraversa il rifiuto dell'immobilità è destabilizzante e può essere definito come la ricerca della scomodità.

Quest'ultimo non è istintivo ma bensì indotto o più precisamente forzato, ma è alla base di qualsiasi attività dell'individuo che si discosta, coscientemente, o incoscientemente, dalla stasi. La scomodità ci riporta al presente ma non è necessariamente un concetto assoluto, anzi è transitoria, personale ed ha la forza intrinseca di dilatare il tempo. La comodità dal canto suo con trae il tempo e crea una assuefazione consolante capace di radicarsi profondamente e da cui risulta difficile distaccarsi.

Alla base di tali considerazioni risulta esserci, da parte del sottoscritto, un fascino intrinseco nei confronti di tutte quelle situazioni e pratiche che provocano una sorta di scomodità, ancor prima che fisica, psicologica e mentale, anche se per onestà la debolezza nell'evitarle a volte supera la determinazione ad affrontarle. La sfida, infatti risulta essere prima di tutto con se stessi e comporta di rimando una difficoltà che si riflette nel delicato momento di trasmissione e condivisione di tale concetto durante il processo di insegnamento, dove viene messo in atto un vero e proprio esercizio allo sforzo che riguarda non solo il discente ma anche l'insegnante.
La difficoltà dell'insegnamento risiede nell'efficacia del linguaggio funzionale allo scopo, linguaggio che come ben sappiamo è in continua evoluzione e in epoca contemporanea, in costante sintesi. Pertanto la scomodità di quest'ultimo risiede nel fatto di doversi adattare continuamente a tali codici e al costante adeguamento del messaggio trasmesso rispetto all'ambiente, senza perderne il nucleo essenziale.In tal senso ogni individuo di qualsiasi epoca e di qualsiasi età troverà la sua comodità ed eviterà di conseguenza tutte quelle situazioni potenzialmente scomode. Ora se consideriamo un adolescente dell'epoca contemporanea che utilizza un qualsiasi dispositivo digitale, lo utilizzerà tecnicamente meglio e sarà a suo agio rispetto ad uomo adulto che con tale tecnologia non è cresciuto ma è stato costretto ad impararlo ed a conviverci. Allo stesso tempo i meccanismi intuitivi e mentali di quest'ultimo risulteranno sicuramente diversi e più complessi del primo, in quanto per necessità hanno sviluppato e affinato strategie di adattamento all'ambiente diverse. Il giovane digitalizzato avrà

maggiore dimestichezza e scaltrezza nell'utilizzo del mezzo digitale ma maggiore difficoltà nella ricerca e nell' applicazione delle strategie necessarie in grado di eludere il mezzo o di farne a meno.
Diversamente, l'uomo adulto analogico della società contemporanea, che ha quindi vissuto questa epoca di passaggio cruciale, metterà in atto le strategie acquisite da generazioni passate accompagnato dalla difficoltà e dalla sfida di doverle adattare a codici a lui non familiari, cercando delle modalità di adattabilità. E qui quindi abbiamo la prima vera resistenza, che spesso trascende nel rifiuto, di doversi adattare e cimentare con diversi linguaggi e nuovi codici. Dal canto suo l'adolescente digitale, troverà delle resistenze ancor maggiori nella comprensione di meccanismi e linguaggi diversi da quelli contemporanei sopratutto nel confronto con generazioni diverse dalla sua e necessiterà di maggior impegno per la comprensione e adattamento per decodificare informazioni provenienti da codici temporali diversi sforzandosi oltre misura per assimilarne il contenuto.
La scomodità pertanto accompagna, a mio avviso qualsiasi generazione e qualsiasi epoca. Può essere intesa sotto diverse forme, ma la sostanza rimane sempre la stessa, che sia fisica, mentale, spirituale è insita nella natura dell'uomo e lo accompagna costantemente. Bisogna prestare attenzione alla realtà dell'attività ed alla sua neutralità. Il giudizio e l'abitudine le conferiscono peculiarità distanti dalla sua intrinseca natura. Nel momento in cui l'attività, anche la più impegnativa e difficile, diviene naturale e comoda allora arriva il momento di abbandonarla e cercarne un'altra. La meraviglia nasce proprio da questo, dal non conosciuto e dall'inarrivabile, pertanto la ricerca della meraviglia in un certo senso ci allontana dalla comodità e ridisegna la ripetitività.
Se ora riflettiamo sulla nostra certezza legata a quella che definiamo comunemente realtà ci rendiamo subito conto, come mai prima di ora, della inconsistenza di tale definizione. La realtà infatti è multiforme e soggettiva oltre che legata ad impulsi elettrici che bombardano letteralmente il nostro sistema nervoso centrale, senza tali impulsi le realtà continuerebbero ad esserci; ma non la nostra. Quindi se è l'impulso che crea la realtà, viene facile pensare che qualsiasi input a cui vengono stimolati i nostri recettori può facilmente creare una realtà soggettiva. Altra domanda che nasce spontanea è, siamo proprio sicuri che abbiamo la stessa percezione del presente dei nostri simili?

Siamo sicuri che abbiamo la stessa percezione del presente dei nostri simili?

Tale riflessione viene scaturita anche, ovviamente in seguito allo sviluppo tecnologico che fa scaturire anche più di un interrogativo sul significato 'di esperienza' intesa come momento fisico in cui si ha la percezione di vivere, ma che non è altro che una stimolazione elettrica di una parte del nostro corpo che attraverso una decodifica restituisce l'esperienza sotto forma di lettura del presente. Certo, il riferimento al capolavoro dei fratelli ,o sorelle, Wachowski è scontato, ma ancor prima di loro tale concetto viene richiamato fra le righe in diversi testi sacri orientali ed in maniera accennata ma, a mio avviso, lampante. Quindi se vogliamo ragionare per assurdo l'uomo è da sempre schiavo di impulsi elettrici che ne condizionano l'esistenza e la percezione. Poniamo il caso che gli impulsi elettrici del nostro cervello siano 'tarati' su alcune frequenze e non abbiano la possibilità di codificarne altri. In questo la realtà virtuale non è che il primo passo, per poter meglio comprendere la schiavitù dei sensi e stimolare nuovi scenari sensibili. Anche se apparentemente potrebbero esserci molteplici resistenze, sociali o morali, qui torniamo alle resistenze di cui sopra, credo che in questo caso lo sforzo risieda nel fatto di riuscire a sfruttare e leggere le possibilità e gli infiniti scenari che tali tecnologie possono stimolare. Il mezzo, a mio avviso, rimane tale ma può cambiare la natura intrinseca di chi lo usa, in questo il riferimento alchemico è lampante. La consapevolezza però in tale processo risulta fondamentale.

In questo la tecnologia può accelerare processi che altrimenti sarebbero stati molto lenti o addirittura inesistenti, la consapevolezza della virtualità è sicuramente più sviluppata nelle generazioni contemporanee rispetto a quelle passate, purtroppo come dicevamo prima con difficoltà legate alla mancanza di analogicità. Ma per noi che abbiamo vissuto il passaggio la riflessione non deve limitarsi sul giudizio del mezzo, ma sulle sue potenzialità e anche sui suoi rischi. Per questo motivo il compito arduo di chi fatica ad adattarsi ai nuovi mezzi non deve trascendere nel rifiuto, perchè il contributo di chi non è cresciuto e si è abituato a diverse tipologie di strumenti risulta fondamentale per creare un ponte di confronto con chi tali strumenti non ha potuto o non potrà utilizzarli.

Piuttosto il mezzo può essere utilizzato per leggere ipotetici scenari evolutivi stimolando riflessioni più profonde sui meccanismi di comprensione delle esperienze e quindi al tempo stesso sulla loro complessa natura.
Pertanto, per assurdo, più si manipolano le esperienze e le percezioni e più le realtà tendono a modificarsi e moltiplicarsi, la comprensione della natura illusoria della percezione fisica non fa altro che accrescere, di riflesso, la consapevolezza della natura spirituale dell'uomo. La disciplina e l'esercizio sono però alla base di questo processo ed è per questo che l'importanza della trasmissione e dialogo tra generazioni diventa fondamentale.

Se si denigra o ripudia il progresso tecnologico non si fa altro che escludere la possibilità di diverse tipologie di realtà e precludere un dialogo e uno scambio con le future generazioni e di conseguenza non si contribuisce alla costruzione di un futuro condiviso. La realtà virtuale il metaverso e l'intelligenza artificiale, non fanno altro che portare ad un livello di sfida sempre maggiore l'adattamento e la scomodità individuale di chi non è cresciuto ne tantomeno ha avuto il tempo di adattarsi a tale repentino cambiamento. Diversamente la comodità di chi come le nuove generazioni hanno avuto, la fortuna, o la sfortuna a seconda dei punti di vista, di esserci nati e cresciuti comporta un problema di uguale proporzione, in quanto non consapevoli e non coscienti di una realtà priva di tali strumenti. In entrambi i casi le possibilità a disposizione rimangono bivalenti, la scelta rimane sempre se cimentarsi nella ricerca e nella comprensione di qualcosa di nuovo ed è potenzialmente destabilizzante, oppure adagiarsi su quello che si conosce e che continua a confortare.

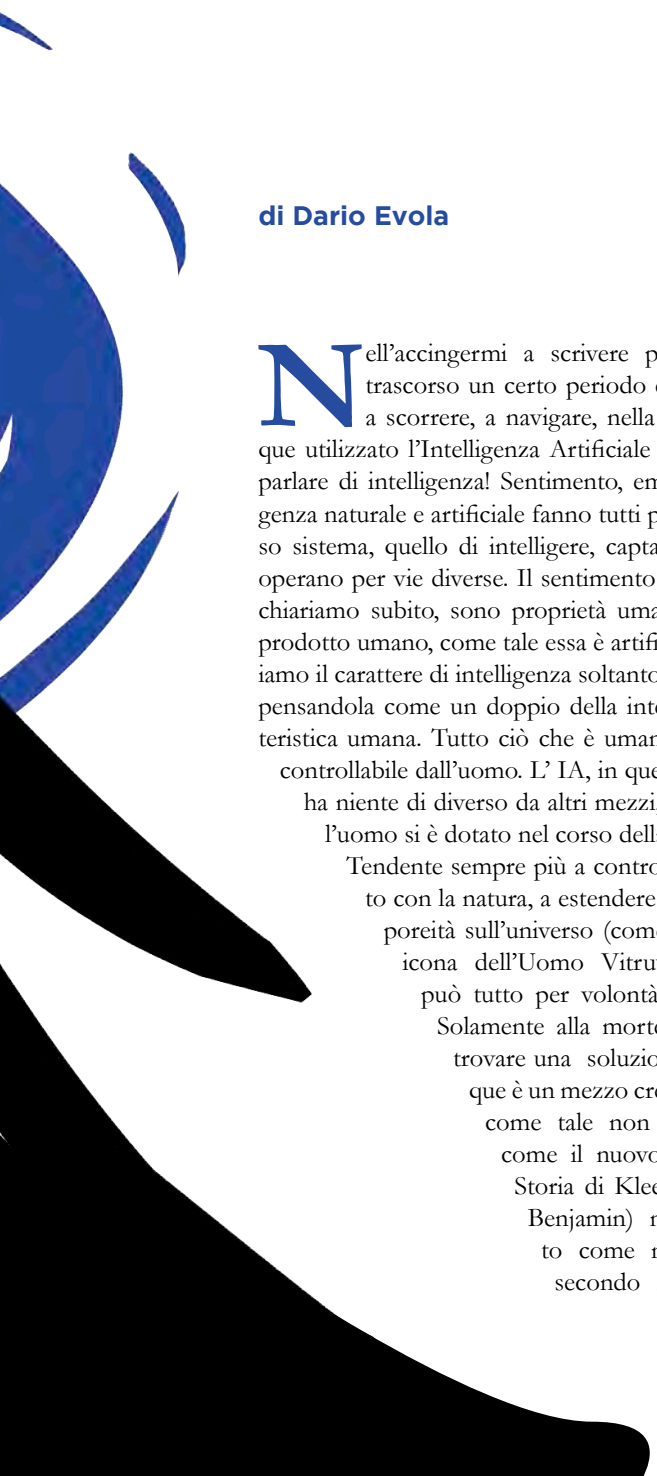
Non credo che cambi molto dalla sensazione percepita dai pellegrini provenienti dalle diverse città alla vista degli affreschi nella chiesa di san Francesco ad assisi, rispetto agli indiani d'America che evitavano di farsi fotografare dai coloni.

L'intelligenza artificiale non è altro che l'ennesimo tentativo da parte dell'uomo di sopperire alla sua atavica necessità onnipotenza creativa. Non per questo deve, a mio avviso, essere ripudiata, anzi accettata come risorsa umana e quindi frutto della natura stessa, capace di implementare e arricchire le realtà, generando inconsciamente una maggiore consapevolezza sull'essenza umana.

L'elogio parte proprio dalla sua peculiarità legata al presente e di conseguenza alla presenza, alla necessità della ricerca e all'abbattimento del giudizio. Nel passato analogico, nel limbo virtuale e nell'inconscio del metaverso le possibilità di scomodità e allo stesso di comodità possono risultare pressoché infinite, **a voi la scelta.**

L'esperienza artistica come Intelligenza delle EMOZIONI

ILLUSTRAZIONI **GIULIA DE AMICIS**

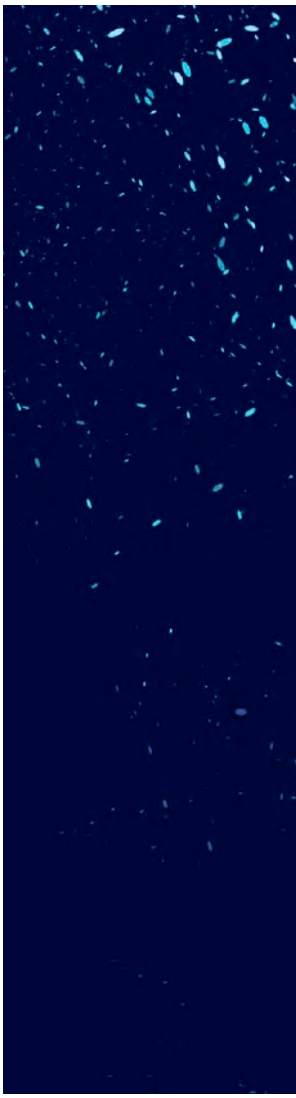


di Dario Evola

Nell'accingermi a scrivere per Insight ho trascorso un certo periodo del mio tempo a scorrere, a navigare, nella rete. Ho dunque utilizzato l'Intelligenza Artificiale (IA) per poter parlare di intelligenza! Sentimento, emozioni, intelligenza naturale e artificiale fanno tutti parte dello stesso sistema, quello di intelligere, captare, intuire, ma operano per vie diverse. Il sentimento e le emozioni, chiariamo subito, sono proprietà umane. L'IA è un prodotto umano, come tale essa è artificio. Le attribuiamo il carattere di intelligenza soltanto per comodità, pensandola come un doppio della intelligenza caratteristica umana. Tutto ciò che è umano è gestibile e controllabile dall'uomo. L' IA, in questo senso, non ha niente di diverso da altri mezzi, protesi, di cui l'uomo si è dotato nel corso della sua esistenza. Tendente sempre più a controllare il rapporto con la natura, a estendere la propria corporeità sull'universo (come indicato nell' icona dell'Uomo Vitruviano) l'uomo può tutto per volontà e per libertà. Solamente alla morte non riesce a trovare una soluzione. L'IA dunque è un mezzo creato dall'uomo, come tale non va feticizzato come il nuovo Angelo della Storia di Klee (tanto caro a Benjamin) né demonizzato come nuovo Golem, secondo la tendenza a risolvere in superstizioni ideologiche le sfide che la natura e la tecnica umana pongono all'uomo. Ogni ritrovato tecnico porta come conseguenza la necessità di creare nuovi bisogni e crea nuove relazioni. L'IA è un dispositivo generativo capace di elaborare enormi quantitativi di dati e combinarli secondo programmi e funzioni che vengono ordinati e disposti dalla programmazione umana. In questo senso l'IA segue il percorso che ha iniziato l'essere umano dalla sua evoluzione, capace di tracciare segni sulle superfici delle caverne, di creare il fuoco, di manipolare la natura, gli animali, le piante, lo spazio, inventando con la scrittura, la prima tecnologia basata sulla sintesi, seguita dalla numerazione. Si deve al filosofo scienziato persiano Al Qwarizmi l'invenzione nel IX secolo di un sistema di numerazione per sintesi, so, capace di elaborare infiniti sistemi di calcolo, che prende il nome dal suo inventore, Algoritmo. Sempre allo stesso filosofo scienziato, si deve l'invenzione dell'Algebra, altro sistema di calcolo per sintesi e per astrazioni di cifre, capace di operare per sistemi progressivi di calcolo, necessari per commensurare gli spazi siderali e le relazioni della Terra con l'Universo. Di queste invenzioni straordinarie ne usufruiranno secoli dopo Galileo, Copernico, Ticho Braye e gli scienziati moderni per poter operare nella conoscenza tecnico scientifica e filosofica. Anche l'alfabeto e il calcolo matematico erano considerati dalla superstizione magica, come pericolosi strumenti dagli esiti imprevedibili! Galileo è costretto ad abiurare davanti alla Inquisizione. Alla luce di queste considerazioni possiamo mettere in relazione l'IA con la prassi dell'arte, cercando di confrontare valutazioni di possibilità senza correre il rischio della feticizzazione o della demonizzazione. IA e processo artistico

condividono il dato di fatto di essere costitutivamente artifici prodotti dalla sensibilità e dalla progettualità dell'uomo. L'arte elabora i dati sensibili esterni, tradotti in dati interni (sensazioni ed emozioni) operando secondo un processo di formalizzazione che impegna il corpo, la corporeità come consapevolezza, in un processo di esternalizzazione che definiamo produttiva o creativa. L'operazione artistica è indubbiamente un processo reso possibile dalla condizione di libertà operativa, percettiva e intenzionale dell'uomo. I linguaggi artistici, nella loro molteplice differenza, sono il risultato di una operatività particolare caratterizzata dalla capacità dell'artista di darsi le regole mentre allo stesso tempo opera, a partire dalla consapevolezza di regole precedentemente acquisite. L'oggetto artistico risultato da questo processo è un artificio generato da un processo intenzionale e libero, non legato a necessità funzionali. Grazie a questa particolarità l'oggetto artistico è correlato alla attività cognitiva e analitica. Nella produzione artistica sono infatti coinvolti in eguale misura la ragione analitica, la operatività tecnica, la sensazione e l'emozione, da parte di chi produce e di chi fruisce. L'operatività artistica è di per sé un processo cognitivo. Non a caso nella modernità dell'Occidente, dal Rinascimento in poi, l'arte è stata considerata la più elevata forma di sapere e di conoscenza grazie al Disegno. Non a caso nella modernità dell'Occidente, dal Rinascimento in poi, l'arte è stata considerata la più elevata forma di sapere e di conoscenza grazie al Disegno. Non a caso le prime due Accademie di Firenze e di Roma sono fondate sul disegno come pratica intellettuale elevando l'artista da maestro di bottega a intellettuale. Progettare, immaginare, manipolare, sperimentare attraverso applicazione di tecniche, sperimentare e combinare saperi e possibilità differenti, conoscenza del materiale da elaborare, sono queste le caratteristiche della ricerca artistica fondata sulla creatività operativa. Quando nel Rinascimento si sperimenta la progettazione di un spazio possibile mediante rapporti numerici, virtuali, con la prospettiva artificiale, nascono immagini mai viste prima, inedite, capaci di recuperare il canone classico greco romano riprogettato per la nuova spiritualità rinascimentale. Il Neoclassicismo esercita un saper ancora più sofisticato ricercando nel modello classico greco l'anima dell'esercizio intellettuale, l'arte diventa l'elemento mediano fra il sentimento e la ragione. Le Accademie di Belle Arti, i nuovi musei e la nascita di una disciplina filosofica originale come l'Estetica faranno dell'operatività artistica il centro della conoscenza insieme alla ricerca scientifica moderna come caratteristica dell'esercizio della libertà e della evoluzione della persona, nel percorso della educazione estetica. L'esercizio dell'arte è una processualità ermeneutica che fonda la stessa operatività come interrogativo epistemologico. Secondo **Kant** Il sentimento è una facoltà autonoma caratteristica dello spirito insieme a quello della ragione e della volontà. Le facoltà dell'anima sarebbero: il potere conoscitivo, il sentimento del piacere o del dispiacere e il potere di desiderare. Abbiamo sufficienti ragioni per provare che una macchina non abbia il potere di desiderare, di provare piacere o dispiacere come per l'uomo davanti alla vetrina di una pasticceria, o come il gatto quando fa le fusa, così come una macchina non ha desiderio di potere o di Eros. Basterebbe questa constatazione elementare per definire la differenza fra la macchina e ciò che è umano o animale. Non a caso i Surrealisti elaborano la teoria della macchina celibe come estrema provocatoria risposta ai bisogni imposti dalle convenzioni ordinarie e ai valori sociali. Tuttavia, alla facoltà di piacere o dispiacere bisogna aggiungere la facoltà di giudizio, cioè un fine etico, morale alla nostra innata capacità di percepire e dunque giudicare secondo ragione non solo secondo sentimento. Kant conclude la Critica della ragion pratica con l'ammirazione verso **"Il cielo stellato sopra di me e la legge morale dentro di me"**. Il cielo stellato appartiene al sentimento e al rapporto fra l'Io interiore e il mondo sensibile esterno, Io che estende la connessione dal luogo in cui mi trovo a grandezze incommensurabili come l'Universo, ma anche più semplicemente verso l'altro. La legge morale è percepita dall'Io interiore e unicamente dall'intelletto, solo la legge morale mi dice perché sono al mondo, il mio Io interiore compartecipa dell'Universo, e mi dà consapevolezza del mio esserci. Kant segna così la differenza fra il mio corpo-materia fatto delle stesse sostanze dell'universo, e di un io immateriale che mi eleva dall' animalità e dal mondo sensibile, verso una finalità che va oltre la materia. Queste le osservazioni di un filosofo che inaugura la modernità dell'Occidente, nel periodo dell'Illuminismo, che lo stesso Kant definisce come "l'uscita dell'uomo dalla condizione di in-

> "Il cielo stellato sopra di me la legge morale dentro di me -Kant



feriorità infantile", verso la condizione dell'uomo responsabile e consapevole della libertà. Il pensiero di Kant si relaziona alla consapevolezza critica di Adorno che nel Novecento metterà in guardia dalla "vita amministrata" e dal prevalere incondizionato della tecnica, affidando alla dimensione sperimentale dell'arte intesa come "contenuto sedimentato" la coscienza libera e critica dell'operatività nel mondo. La modernità occidentale si dispiega all'insegna del "disincanto" dal mondo magico e mitico, verso la ragione, la scienza e la tecnica, che agiscono per l'uomo come estensioni dell'io interiore. Tuttavia, nel caso dell'IA ci troviamo di fronte a una macchina capace di simulare il comportamento umano e capace di estendersi in modo generativo. Quella intelligenza (facoltà di percepire) che credevamo esclusiva solo umana può essere doppiata, simulata dalla macchina. La cosiddetta **Intelligenza Artificiale** si pone come un doppio della vita percettiva, cioè delle relazioni, dei processi cognitivi, e persino di quelli creativi, come la capacità di generare suoni, immagini, replicare voci, gesti, creare ambienti, fino a confondere i piani cognitivi fra il reale e il virtuale. La tecnica sarebbe diventata tecnologia della sensibilità capace cioè di interagire con l'essere umano dotato di un Io interiore. **Ma stanno davvero così le cose? Cosa definiamo Intelligenza Artificiale e cosa Intelligenza Naturale?** Il rapporto fra natura e artificio è insito nella relazione fra uomo e mondo. Da sempre l'uomo si è dotato di protesi operative, dall'amigdala, dall'osso all'astronave, come sintetizzato nella celebre sequenza di Kubrick (2001 Odissea nello spazio USA GB 1968). L'uomo è l'unico essere animale che opera in modo non naturale, cioè non secondo necessità, ma per libertà. Sempre Kant ci fa notare che l'ape costruisce l'alveare, ma opera per sità, mentre l'uomo procede per volontà, dunque per libertà. L'uomo agisce in posizione eretta e articola linguaggio, produce immagini, rappresenta e modifica l'ambiente. All'uomo pertiene la tecnica. Tecnica proviene dalla parola greca

Téchne che designa l'abilità, la capacità. Il sapere, come le ragioni del sapere (dunque la volontà), una parola che implica il suo derivato Arte. Artificio e natura sono i due poli della operatività dell'uomo. Operare nella natura non solamente secondo natura, ma anche con artificio, con quello che i Greci chiamavano Métis, con la consapevolezza di una volontà prodotto dell'intelligenza, della relazione fra il sentire, il percepire e la facoltà di giudicare e quindi di deliberare. Siamo giunti in pochi passaggi al cuore del problema, quello del rapporto fra sentimento ed emozioni, fra intelligenza naturale e intelligenza artificiale, dove la questione dell'arte, Téchne, gioca il ruolo centrale. Può l'intelligenza artificiale "produrre arte"? Il web e la pubblicistica attuale sono pieni di esempi e di dimostrazioni di "opere d'arte" prodotte dall'IA difficilmente distinguibili da altri prodotti umani. D'altra parte, artisti, musicisti, architetti, progettisti, legittimamente fanno largo uso dell'IA. Pensiamo anche all'uso indispensabile ormai nella medicina, nella progettazione, nell'economia, nella ricerca scientifica in generale e nella stessa vita quotidiana. Ma il punto è proprio qui, nella definizione. Abbiamo visto che una macchina non produce emozioni, sentimenti, come desiderio, amore, odio, felicità, tristezza, potere, ma può certamente simularne condizioni, può dunque imitare sulla base di processi algoritmici generativi programmati per l'uomo dall'uomo stesso. La relazione fra quello che chiamiamo Arte, definite dal XVII secolo come Belle Arti, e natura, è al centro dello sviluppo di quella particolare attività umana che non si riesce a definire se non come una produzione di volta in volta definita di senso, ma che è caratteristica dell'umano come espressione vera (non simulazione) di sentimenti e di passioni che a loro volta producono effetti analoghi, creando una relazione che è caratteristica della natura umana, definita secondo il gusto e il sentimento. Arte è procedimento della possibilizzazione corporea. Il "corpo che io sono" (non solo che abito), quel corpo costituito dall'Io interiore e che si estende come possibile, a partire dalla percezione e dal giudizio soggettivo. Il corpo come possibile articola segni e definisce concetti astratti come quelli di Spazio e Tempo, categorie astratte, ma necessarie per l'uomo che si relaziona con il mondo e con gli altri esseri producendo orme e relazioni. Nella cultura greca il concetto di Métis designa una abilità particolare, caratteristica dell'uomo, del Genio, quella della intelligenza produttiva, finalizzata, della strategia, della operatività con intelligenza, dell'astuzia. Da Kant il processo formativo del gusto si dà come dualismo critico fra cosa in sé e fenomeno, fra forme originarie, noumeni e forme reali visibili, fenomeni. La dialettica fra visibile e invisibile istituisce la dualità permanente e costitutiva dell'esperienza artistica. Dunque è possibile produrre, generare forme e relazioni mediante processi generativi, dalle figure ai suoni, alle relazioni spazio-temporali virtuali, grazie agli algoritmi. Alla Intelligenza Artificiale, rimane tuttavia estraneo l'elemento della passione, della sensazione, della emozione come reazione caratteristica dell'umano, come capacità di creare un possibile, una azione, una forma sensibile capace di aprire relazioni di tipo inatteso, originale. Una immagine è certamente una forma autonoma, autoreferenziale, in quanto immagine, ma è anche immagine di, ha sempre un referente con il quale relazionarsi. L'operatività artistica è uno speciale procedimento tecnico, che opera per intelligenza e per sentimento. A sua volta questa forma sensibile genera relazioni emotive da parte di chi ne fruisce. Il problema non è dunque se l'intelligenza artificiale potrà sostituire o no il prodotto emozionale e sentimentale dell'uomo.

Quanto piuttosto dovrebbe risultare preoccupante il progressivo abbassamento delle capacità creativo-espressive nell'insegnamento e nella ricerca artistica, e il rischio di un analfabetismo artistico che si riscontrerebbe nelle Accademie e nelle Università con la progressiva sostituzione della conoscenza e della pratica dei linguaggi artistici con paradigmi restrittivi di didascalie ideologiche mutuate dall'ambito della comunicazione, vanificando così il processo specifico della prassi artistica tradizionalmente fondato sul paradigma "apprendere, praticare, produrre". La semplificazione ideologica mutuata dalla comunicazione evidenziata nell'ossessiva ostensione della didascalia, esattamente come nel più banale marketing, pretende di sostituire programmaticamente i procedimenti tecnico-formali caratteristici del laboratorio come grafica, disegno, progettualità bidimensionale e tridimensionale, tecniche plastiche, linguaggi pittorici, ricerche spaziali e musicali, non a caso iniziate tutte con la simulazione e la sintesi dell'esercizio bidimensionale, del disegno. Nella formazione artistica si riscontrano preoccupanti elementi di criticità, caratterizzati da un lato dalla feticizzazione delle tecnologia che (specialmente dopo l'infausta esperienza della pandemia) ha illuso di poter sostituire quella particolare didattica artistica fondata sulla relazione del corpo, sulla fisicità relazionale, con prodotti preconfezionati dal sistema della comunicazione secondo standard comunicativi che, di fatto, negano l'esperienza emotiva, creativa, caratteristiche del lavoro artistico. D'altra parte si assiste ad un progressivo impoverimento della ricerca artistica, appiattita sempre più sugli standard della comunicazione e, ultimamente, sulle riduzioni ideologiche dell'attivismo usato come brand del nuovo marketing ideologico, quali cancel culture, gender, transfemminismo, de-colonizzazione, terrorismo ecologico ecc… insomma tutti i luoghi comuni del catechismo Woke di cui si sostanzia il panorama della sedicente arte contemporanea, ritornata anacronisticamente ai paradigmi dell'arte propagandistica omologata al mercato. La necessità di coniugare contenuti sociali con i paradigmi imposti dai canali social, implica la riduzione elementare dei concetti agli slogan pubblicitari riduttivi del populismo estetico. La società è pervasa da ondate travolgenti di sentimenti e di emozioni "a effetto" imposti compulsivamente dai canali social, dalla comunicazione e dall'"informazione" generata dalla IA, capace di ridurre il senso e le complessità e di estrapolare i fatti dai contesti, in modo di rendere difficilmente distinguibile la informazione dalla propaganda caratteristica dei regimi autoritari. Non a caso assistiamo a fenomeni di massa generati e orientati simultaneamente dalla costruzione di comunicazione modellata sui social. Alla piena di sentimenti e di emozioni l'arte sembra adeguarsi con la omologazione alla Sensation. Mostre e installazioni a effetto, banalizzazione della performance ridotta ad azioni per Tik Tok, padiglioni Biennali dove predomina la didascalia sociale sulla forma artistica, inducono lo spettatore a smarrire il punto di vista, a omologare l'esperienza della visione con l'esperire della vita reale. La dimensione emozionale prevale sulla ragione, sul giudizio, scompare progressivamente la dimensione critico-giudicante in favore del flusso emotivo condizionale. L'esperienza estetica contemporanea è dominata dalla dimensione emozionale amministrata e orientata. Bisogna ricordarsi che la particolare esperienza artistica si basa piuttosto sul processo conoscitivo e creativo caratteristico della persona che opera secondo un principio di libertà e non di mero condizionamento emotivo ridotto a slogan. La funzione dell'arte non è quella di fornire risposte semplificate, ma di creare domanda. Lo psittacismo ideologico pretendendo di eliminare l'esperienza laboratoriale dell'esercizio artistico produce arte concettuale… senza concetto e figurazioni… senza figure, banali feticci negoziati nel glamour provinciale delle fiere. L'uso di tecniche e di tecnologie non è negativo o positivo in assoluto, piuttosto bisogna ricordarsi che ogni Téchne è prodotto della Métis umana e, come tale, l'arte, prodotto di sentimento e di ragione, rimane contenuto di verità, produttiva di continui interrogativi per creare forme del possibile in una avventura dello sguardo.

Riferimenti bibliografici

Adorno, T.W. Teoria estetica. Einaudi, Torino 2009
D'Angelo, P. La tirannia delle emozioni. Il Mulino, Bologna 2020.
Desideri, F. Origine dell'estetica. Dalle emozioni al giudizio. Carocci, Roma 2018.
Di Giacomo G. Fuori dagli schemi. Estetica e arti figurative dal Novecento a oggi. Laterza, Roma Bari 2015.
Dorfles, G Artificio e natura. Einaudi, Torino 1968
Eco, U. Opera aperta. Bompiani, Milano 1976
Evola, D. La funzione moderna dell'arte. Estetica delle arti visive nella modernità. Mimesis, Milano 2018.
Ferraris, M. https://www.corriere.it/editoriali/23_gennaio_30/a-chi-fa-davvero-paura-l-intelligenza-artificial-
Formaggio, D. L'arte come idea e come esperienza. Morcelliana, Milano2018
Horkheimer, M. Adorno, T.W. Dialettica dell'illuminismo. Einaudi, Torino 1980.
Kant, I. Critica della facoltà di giudizio. Einaudi, Torino 1999.
Kant, I. Critica della ragion pratica. La Scuola, Brescia1962.
Matteucci, G (a c. di) Estetica e pratica del quotidiano. Oggetto, esperienza, design. Mimesis, Milano 2015.
Matteucci, G. Estetica e natura umana. La mente estesa tra percezione, emozione ed espressione. Carocci, Roma 2019.
Montani, P. Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva. Cortina, Milano 2014.
Munari, B. Design e comunicazione Visiva. Laterza, Roma Bari 2006
Pareyson, L. Estetica. Teoria della formatività. Bompiani, Milano 1988

CREARE AL LIMITE TRA INTELLIGENZA UMANA E ARTIFICIALE. ALTERITA' O SIMBIOSI ?

di Elena Giulia Rossi

Sono diversi anni che ci confrontiamo con la cosiddetta intelligenza artificiale perlopiù in ogni ambito disciplinare. Divide entusiasti e scettici, apre uno spazio ai diffidenti che colgono l'inevitabile necessità di conoscerla, di confrontarsi con le sue logiche, di capire come utilizzarla al meglio.

Sempre meglio che ignorarla.

Il passaggio dall'automazione ad una presunta 'presa di coscienza' della macchina ci mette di fronte all'impellenza di impostare un dialogo, di studiare logiche e meccanismi di impianto comune, di scrutare l'altro dove a volte ritroviamo noi stessi e tutta quella enorme scia di dati che portiamo dietro, memorie personali e collettive sono confluite nel network spesso con delle trappole degne dei migliori hackers, quando intelligenze artificiali da Google Translator ad Amazon, non erano messe a fuoco come tali.

Il confronto tra intelligenze diventa ancora più complesso quando si tratta di creatività. Complesso perché complessa è la creatività e la sua definizione tanto quanto lo è in fondo quella di 'intelligenza' ma anche di 'artificiale'. In particolare in relazione alla creatività, ce ne rendiamo conto anche quando, lontani da elucubrazioni teoriche, ci confrontiamo con questioni legali pratiche. Nel relazionarsi con accuse o difese da violazioni del diritto d'autore, ci rendiamo conto che tutto ruota attorno alla definizione di creatività. Ragionare sulla sua definizione costringe ad ammettere un numero sconsiderato di variabili, rassegnati ad una possibilità solo arbitraria che l'associazione del termine con una di queste sfumature sia valida oggettivamente. E ancora, cosa significa 'oggettivo' in un contesto dove stiamo imparando ad accettare realtà molteplici in continuo mutamento?
Soffermiamoci però sul fatto che in questo periodo storico quando il termine intelligenza artificiale è tra i più diffusi, è anche il periodo in cui teorie di varie discipline conclamano la simbiosi tra organico e inorganico, ancor prima la sparizione dell'antico significato del termine di 'naturale' per come noi lo intendevamo nella distinzione tra biologico e inorganico. Perché allora continuiamo a tenere queste intelligenze separate? Perché mettiamo questa distanza tra naturale e artificiale senza pensare a loro in termini di simbiosi? Perché cerchiamo come obiettivo ultimo dell'uomo quello di rendere la macchina quanto più possibile autonoma? E perché, invece, non lavoriamo nella direzione che Donna Haraway ci ha indicato nel suo Cthulucene per arrivare a "generare parentele, aprirsi a collaborazioni e combinazioni inaspettate, essere pronti ad essere parte di caldi cumuli di compost?"[1]

Ci sono alcuni artisti che hanno indirizzato il loro approccio creativo nell'ottica della costruzione di un dialogo con la macchina a favore di una crescita reciproca, idealmente simbiotica. Così avviene tra genitori e figli, tenendo in questo caso conto che il bambino – macchina funziona in uno spazio eco-sistemico diverso dal nostro, con altre logiche di visione, apprensione, logiche dove non è ancora dimostrato esserci una intelligenza emotiva, se non lo specchio della nostra.

1 D. Haraway, Chtulucene Sopravvivere un pianeta infetto, Nero 2019, p. 17,ediz orig. Staying with the Trouble – Making Kin in the Chtulucene, University of Chicago Press 2016

Pensavamo che avremmo parlato alle IA con la nostra lingua – afferma Francesco D'Isa in un recente saggio sulla rivoluzione algoritmica e con particolare riferimento alle tecnologie text to image (Dall-e, Midjourney, Stable Diffusion) - e invece dobbiamo imparare la loro, o meglio, idearne una assieme – e anche questa è creatività. Questi strumenti operano una iconogenesi attraverso attrattori semantici che non ha riscontri nelle nostre precedenti tecnologie visive.[1]

Cosa dobbiamo veramente considerare per instaurare un linguaggio comune, e in generale per sintonizzarci realmente con questi cambiamenti epocali? Da quali punti fermi ci dobbiamo separare, tenendo conto che quelli più critici possano essere proprio quelli che diamo così per scontato da non riuscire neanche a vederli?

Nel caso in cui saremo riusciti nell'intento di entrare in simbiosi con la macchina, quanto è importante mantenere un ancoraggio a terra che permetta a noi umani, perché questo siamo anche quando parliamo di post-antropocentrismo, di essere autonomi nel caso in cui la luce si spenga, le materie prime alla base della produzione di dati si esauriscano, il clima collassi ?[2]

Tutte le questioni aperte da queste domande sono parte integrante del discorso, tanto quanto lo è l'intelligenza dell'uomo rispetto a quella della macchina e viceversa. Le domande superano di gran lunga le risposte.

Porre domande è stato anche il centro di un importante simposio su intelligenza artificiale e arte organizzato da Marisa Mazria Katz e co-curato dal professor Daniel Lefcourt, produttrice esecutiva del simposio alla Rhode Island School of Design negli Stati Uniti nel marzo 2024.
"Quali sono le questioni etiche in gioco nell'addestramento e nell'uso dei modelli di IA? Come potremmo re-immaginare il copyright e riaffermare il potere collettivo del lavoro creativo? E cosa sono un artista e una formazione artistica nell'era dell'IA? Queste sono le questioni aperte che hanno dato vita al simposio e che si aggiungono a quelle poste poco prima nel testo, addentrandoci ora nel tema della creatività.

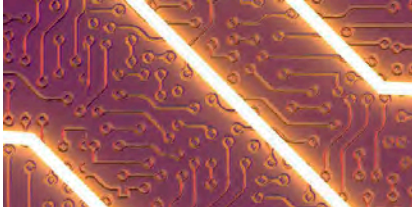
Molte di queste domande hanno guidato il dialogo tra l'artista Harold Cohen (1928 – 2016) e la sua creatura AARON, alter ego creato negli anni '70 dove l'autore ha cercato di codificare il suo stesso processo artistico, la sua sensibilità, il suo stile, dialogo e crescita reciproci durato letteralmente una vita.
Il suo lavoro pionieristico con l'AI sfata molti miti, primo di tutti il fatto che l'intelligenza artificiale sia un ritrovato di ultima generazione. E non è unicamente un fatto di primato, piuttosto di continuità. Negli anni '50-60 già diversi artisti impegnati nella scrittura di software per generare lavori che includessero fattori non umani legati alla casualità, a volte all'errore. La continuità è anche con logiche di pensiero algoritmico tutte analogiche che nei software si sono evolute e cresciute, soprattutto in termini di memoria e velocità di elaborazione. Cohen ha assistito proprio a questo passaggio; il suo software esisteva già in una forma algoritmica analogica. Ma ciò che a noi più interessa è la reazione di Cohen nel momento in cui realizza che la macchina è in grado di fare cose che prima non immaginava possibili. E quando il software si rivela in grado di colorare i disegni, prima completati a mano dall'artista, è in quel momento che Cohen, tutt'altro che appagato come autore del software, riscontra un vuoto non tanto nella mancanza di cose da fare, piuttosto nell'arenarsi della collaborazione tra uomo e macchina. "Ho sentito che il mio dialogo con il programma, la radice stessa della nostra creatività, era stato bruscamente interrotto", racconta in una conferenza del 2010 all' Orcas Center .[3]

Ecco che in una retrospettiva al Whitney Museum of American Art a New York che nel 2024 ha celebrato il lavoro di Cohen ricostruendo attraverso punti nodali il suo processo di collaborazione con il software, il processo si è ritrovato al centro della scena. Centrali sono stati anche i suoi quaderni di appunti e disegni personali, parte del momento di progettazione e tracce del metodo.

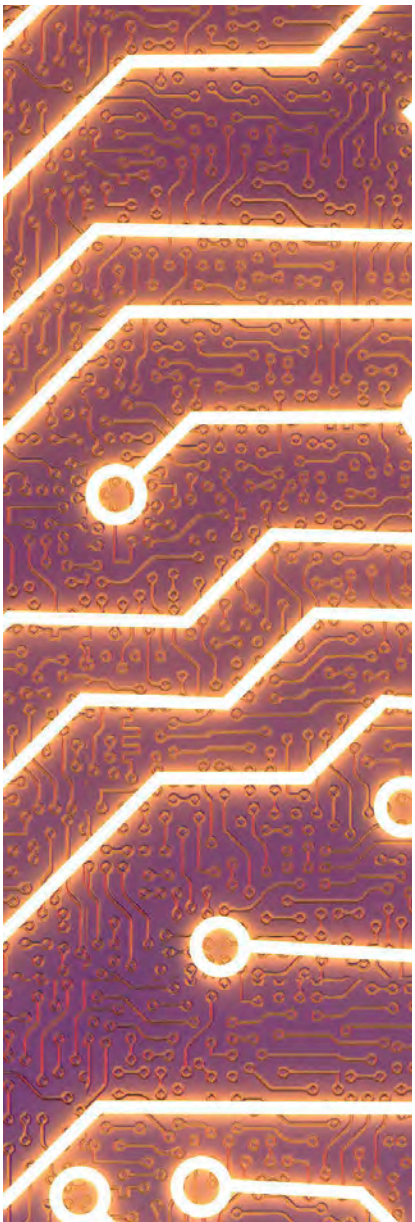
L'impressione è che questa evoluzione costante delle intelligenze artificiali debba essere seguito da una parallela crescita di relazione con queste, paradossalmente, per non correre il rischio di diventare noi umani degli automi e per utilizzare questi strumenti al meglio. In fondo per entrare in una cultura 'altra' dobbiamo imparare il suo linguaggio.

Mentre riflettiamo su tutto ciò non dobbiamo perdere di vista la terra e tutto ciò che nei suoi frutti contribuisce a nutrire queste intelligenze. Il progetto Calcula-

1 Francesco D'Isa, La rivoluzione algoritmica delle immagini. Arte e intelligenza artificiale, Luca Sossella Editore, Roma 2024
2 Vedi Kate Crawford, Atlas of AI, Yale University Press, New Haven and London 2021
3 Harold Cohen, Driving the Creative Machine, Orcas Center, Crossroads Lecture Series September 2010.



"Se confrontandoci con l'intelligenza artificiale dobbiamo costruire un linguaggio comune, ci rendiamo conto di dover fare uno sforzo ulteriore e capire come il nostro lavoro con la macchina si colloca nel nostro ecos"



ting Empires: a Genealogy of Technology and Power, 1500-2025, curato dai ricercatori Kate Crawford e Vladan Joler, da anni impegnati nell'ambito dell'intelligenza artificiale, organizzata dalla Fondazione Prada ha sintetizzato 'diagrammaticamente' le connessioni tra potere e tecnologia in un arco temporale che dal 1500 arriva ai giorni nostri, esplorando le implicazioni politiche, sociali e ambientali del loro sviluppo e utilizzo. Da questa mappatura non poteva esimersi l'attenzione a tutta quella serie di minerali estratti per la realizzazione di tecnologie software e quindi per la produzione di dati.

Stiamo lentamente imparando a dover entrare nell'ottica di una visione olistica. Qui tutto si genera, vive e si trasforma in uno stato di entanglement, principio di interrelazione e reciprocità come componente generativa del mondo, per seguire il pensiero della fisica-filosofa Karen Barad, in continuità con il pensiero di Donna Haraway e del fisico Niels Bohr, tra altri. [4]

Se confrontandoci con l'intelligenza artificiale dobbiamo costruire un linguaggio comune, ci rendiamo conto di dover fare uno sforzo ulteriore e capire come il nostro lavoro con la macchina si colloca nel nostro ecosistema. Per farlo, potrebbe tornare utile prendere carta e penna e iniziare a ragionare, progettare, a misurare perché dalla prossimità si possa raggiungere gradualmente una visione universale e un 'pensiero tentacolare', come lo ha definito Donna Hawaray che dall'uomo, perché questo siamo anche quando parliamo del mondo postumano, in grado di raggiungere le maglie dell'universo nell'intreccio tra materia e pensiero, tra intelligenza biologica e artificiale e le tante altre che ne fanno parte.

4 Karen Barad, Performatività della natura. Quanto e Queer, Editori ETS, Pisa 2017

ELABORAZIONE **DIGITALE ESEGUITA CON IA**

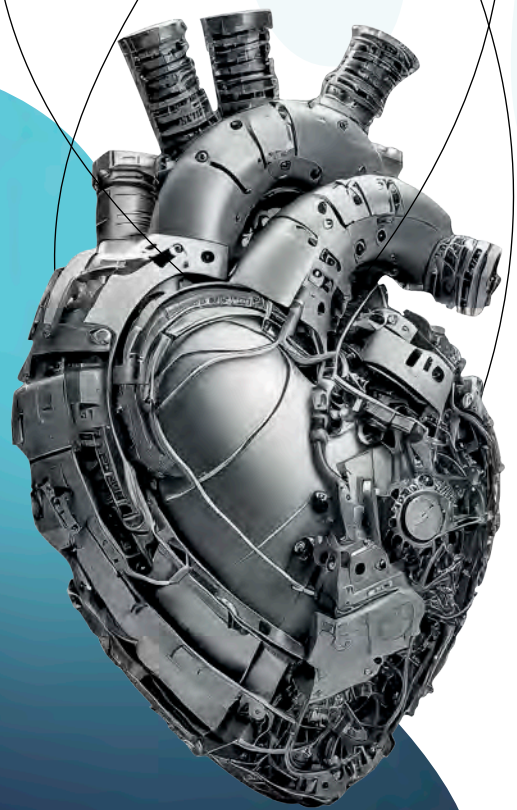
L'IMPORTANZA SPIRITUALE DELLE EMOZIONI NELL'ERA DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Giovanna **Cavarretta**

Affrontare il tema delle emozioni e dei sentimenti in questo preciso momento storico, dominato dallo sviluppo sempre più increscioso dell'intelligenza artificiale, risulta estremamente arduo.

La **complessità** delle implicazioni di ordine filosofico, sociale, culturale ed etico, non permettono un'analisi, seppur limitata in tale contesto, sulla disamina relativa all'importanza e al ruolo dell'emotività quale risulta essere come componente necessaria ai fini d'evoluzione dell'essere umano. Negli anni '90 del secolo scorso, cominciarono ad ampliarsi, nel campo della psicologia, le ricerche sull'intelligenza emotiva, che metteva in primo piano la valenza delle emozioni nell'uomo, sia in rapporto a sé stesso sia alle ripercussioni sul suo vivere quotidiano. Una prima definizione di intelligenza emotiva è stata coniata da Peter Salovey e John D. Mayer che nell'articolo "Intelligenza emotiva", pubblicato sulla rivista "Immagination, Cognition and Personality" del 1990, definirono l'intelligenza emotiva come "la capacità di controllare i sentimenti ed emozioni proprie ed altrui, nonché distinguere tra esse allo scopo di utilizzare le informazioni atte a guidare i propri pensieri e le proprie azioni". Tale concetto fu, in seguito, approfondito da Daniel Goleman nell'omonimo libro "Intelligenza emotiva: che cos'è e perché può renderci felici", edito nel 1995. L'impianto strutturale sul quale si fonda la teoria di Goleman, è costituita da cinque pilastri: autoconsapevolezza, ossia il saper riconoscere un'emozione che si prova; autoregolamentazione cioè la capacità di sapere gestire le emozioni; empatia che concerne l'abilità di comprendere e di immedesimarsi nell'altro; motivazione, il sapere automotivarsi al fine di raggiungere un obiettivo ed infine le abilità sociali che consentono all'individuo di intessere sane e proficue relazioni sociali. E questo, grazie sia alla capacità di comunicazione, di saper gestire i conflitti che di cooperare in team. Secondo l'Autore, l'obiettivo era di affinare e perfezionare l'intelligenza emotiva di un individuo per creare un'armonia fra "**mente e cuore**".

L'avvento delle intelligenze artificiali proporrebbe un uomo-macchina, un cyborg capace di contenere al suo interno quel regno emozionale che è di esclusiva appartenenza all'uomo per diritto naturale. Tale essere ibrido sarebbe in grado di riprodurre, di simulare gli stati d'animo dell'uomo grazie all'utilizzo di sistemi di Machine Learning, enfatizzato anche dall'ausilio del linguaggio sintetico. Infatti, l'Affective computering è un sistema, attraverso strumenti di calcolo, volto a studiare e analizzare al fine di riconoscere e generare emozioni. La svolta intrapresa dalla scienza verso questa direzione, è altresì avallata dalla comparsa in ambito filosofico delle teorie del Transumanesimo e del Postumanesimo, che rappresentano due differenti prospettive. Il Transumanesimo è una forma di pensiero che pone in primo piano "il progetto scientista di potenziamento e perfezionamento dell'essere umano" in tutti i suoi aspetti: emotivi, anatomici, estetici, biologici, genetici etc. E ciò allo scopo di abbattere limiti e vincoli biologici, sottraendo, così l'essere umano, alla malattia, alla vecchiaia e alla morte. Un progetto futurologico che porterebbe l'uomo a diventare un'entità post-organica, "un essere umano in transizione verso una nuova forma evolutiva", ovvero post-umana. La visione, invece della filosofia Post-umanista mette in discussione "l'immagine dell'uomo prodotta dall'apocentrismo umanista", che affonda

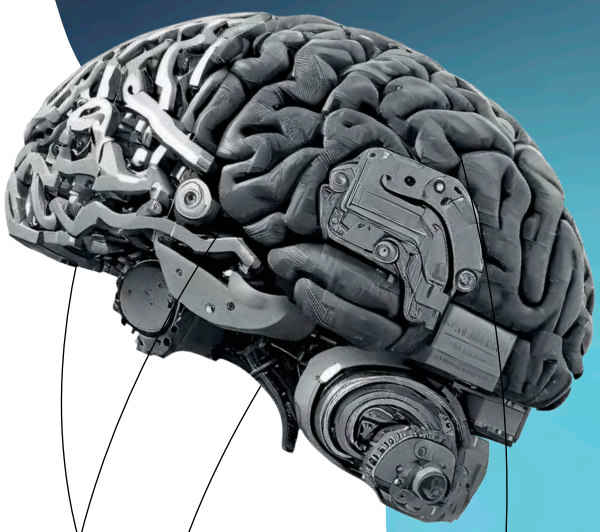


le proprie radici storiche "su un sentimento di supremazia ontologica, epistemologica, etica dell'uomo sul non umano", ossia "sul rapporto dell'uomo con le alterità non umane, tanto biologiche (animali, piante, ecosistema etc...) quanto meccaniche", sostenendo che tale ricognizione sarebbe possibile partendo dall'uomo stesso. Il fulcro centrale, delle diverse posizioni all'interno di questa corrente di pensiero, è rimodellare la cultura occidentale, attaccando alcuni dualismi come naturale-culturale, biologico-tecnologico, **umano-non umano**.

Questa operazione condurrebbe a mettere in dubbio il concetto tradizionale dell'uomo, attuandone, forse la distruzione. Ciò comporterebbe una ridefinizione dell'uomo in senso ibridativo-dinamico, plastico, perdendo la propria supremazia ontologica, epistemologica, etica. Quindi, se questo rappresenta il corso scelto per l'avvenire della società, sarebbe necessario, anzi doveroso vagliarne le conseguenze, facendosi carico di un profondo senso di responsabilità sia da un punto di vista etico che umano. Una ulteriore componente sulla quale riflettere è l'aspetto spirituale delle emozioni in relazione al rapporto "**mente-cuore**". Sin dai primordi dell'Umanità, il corpo fisico nella fattispecie mentale ed emozionale, ha subito un profondo mutamento in stretta comunione con il Cosmo. La crescita spirituale è fortemente connessa al ruolo che al suo interno svolge la parte emotiva, coinvolgendo in toto l'interiorità dell'individuo. La capacità dell'uomo, in quanto soggetto della natura naturans, di sentire, di riconoscere in sé un "mare magnum" emozionale, gli ha permesso di operare una profonda trasformazione spirituale, ben descritta nell'Alchimia. Tale scienza consisteva nella trasmutazione del piombo in oro, attraverso un processo composto da tre principali fasi: la Nigredo, l'Albedo e la Rubedo. Quest'operazione viene ripresa da Jung, il quale scriveva che "l'alchimista intende conseguire uno stato nel quale la ragione possa sottrarre il cuore e lo spirito all'influenza delle emozione e tenere sotto la sua autorità la turbolenta sfera corporea". L'alchimia, per Jung, sarebbe una sorta di "antica tecnica dell'anima", in grado di realizzare, mediante l'apparato simbolico, il Sé, quale "principium individuationis", strutturato attraverso l'esplorazione integrativa dell'Io inconscio. Tramite questa chiave interpretativa acquista particolare rilevanza l'immagine del laboratorio come metafora della personalità, attraverso cui ottenere la trasmutazione (principio d'individuazione) del metallo (Io) nell'oro (Sé)". Cosicché, "le applicazioni alchemiche simboleggerebbero, ritualmente, il processo di perfezionamento interiore". Questo breve accenno all'arte della trasmutazione ci permette di comprendere come il corpo emozionale, nel pieno rispetto della propria natura umana, sia importante per lo sviluppo spirituale e

psicologico dell'uomo, in quanto "essere" permeato di spirito, scintilla del divino. L'essere umano, così composto, sia che scelga consapevolmente un percorso spirituale o meno, è insito nella propria natura, evolversi. In conclusione, la prospettiva di simulare, di ibridare l'uomo con la macchina, significherebbe creare un essere in grado di riprodurre meccanicamente un parallelo universo emozionale. Un universo falso e incapace di entrare in connessione con l'altra parte di realtà ovvero con quella invisibile cedendo in tal modo le redini della propria esistenza ad una ragione totalmente sconnessa dalla mente (espressione della coscienza). Ma un altro punto da tenere in considerazione è l'incapacità di tali "macchine" di produrre veri sentimenti ed emozioni, da sempre prerogative proprie dell'essere umano. L'uso corretto delle nuove ed avanzate tecnologie potrebbe essere d'ausilio per migliorare l'umanità, ma senza sconvolgerne l'assetto naturale.

La sostituzione in generale di un cuore, di una mente con l'intelligenza artificiale darebbe inizio ad un'era popolata da cyborg-zombie, certo meccanicamente molto evoluti, ma privi di quella "ragione del cuore", così cara al Romanticismo e pertanto votati alla più gretta oscurità. E ne ha ben donde il signor Daniel Goleman a dire che ci "rende felici"! Un ultimo elemento da considerare concerne l'unicità che differenzia gli esseri umani tra loro. Ogni individuo percepisce e vive la propria realtà nella complessa e individualistica sfera emozionale. Ogni singola sensazione, ogni sentimento è una tela sulla quale l'uomo-artista crea un'opera d'arte irripetibile. L'I.A. genererebbe "emozioni" standard, in cui la risposta ad un qualsiasi evento sarebbe sempre uguale a sé stessa. Da questo punto di vista, la società odierna sta già convalidando una prepotente omologazione, una sorta di "pensiero unico" che investe sia la parte mentale sia quella emotiva. Siamo di fronte ad un andamento orientato verso uno stato pressante di ansie, paure, apatie ed angosce, alimentate anche dalla globale odierna situazione politico-sociale e figlie di quel pauroso vuoto di principi di convivenza e solidarietà dove ha trovato posto la violenza individuale nonché quella di governi internazionali. Pensiamo ad esempio alle baby gang che imperversano nelle città o alla scientifica escalation delle guerre. È così che oggi l'uomo si viene a ritrovare in una sorta di gabbia dominata dalle tenebre del "vicolo cieco" dal quale attualmente è incapace a uscirne. Ma c'è una speranza e risiede in quel grande tesoro che ancora oggi abbiamo: è la grande capacità nel provare ancora emozioni, di entrare in rapporto con il nostro cuore, regno dell'amore, nonché l'abilità di trasmutare, quasi in modo alchemico, il piombo che vi si annida in oro. Chissà se L.A.M.D.A. (Language Model for Dialogue Applications) ne sarà capace.



ILLUSTRAZIONI **ANTONIETTA LEO**

INTELLIGENZA ARTIFICIALE

TRA NUOVE E VECCHIE ECONOMIE SOCIALI

di Luciano Fabale

Quali sono i cambiamenti che l'intelligenza artificiale (IA) porterà alla società? C'è chi sostiene, come Elon Musk, che in un futuro non molto lontano l'IA libererà l'uomo dal lavoro manuale e le macchine svolgeranno al nostro posto i lavori più pesanti e alienanti; che arriverà il giorno in cui si potrà decidere se lavorare o meno; che ci sarà un reddito di cittadinanza universale per tutti; che le uniche attività di cui ci occuperemo saranno lavori intellettuali; che il lavoro sarà solo un hobby e tutti saremo più felici e contenti. Poi, c'è chi pensa che la tecnologia stia diventando sempre più preponderante nelle attività umane, tanto da minare le relazioni sociali autentiche; che le interazioni umane subiranno un depauperamento tale che porterà all'isolamento sociale delle persone. Alcuni ipotizzano scenari catastrofici in cui i modelli di IA più evoluti non verranno più addestrati dalle persone, ma impareranno ad istruirsi autonomamente e quindi, non avendo più bisogno di noi, ci distruggeranno prendendo il comando del nostro mondo. La verità probabilmente non sta da nessuna delle due parti. La realtà è che la tecnologia è sempre stata presente nella natura umana e l'IA non è altro che la più recente evoluzione del primo utensile –da cui tutto è iniziato– preso in mano da «una scimmia in grado di creare strumenti e utensili, che tira le pietre, che mangia carne e patate, che ha un cervello molto sviluppato, che è in grado di collaborare, di adattarsi, di uccidere. Quella scimmia siamo noi. E stiamo continuando ad evolverci.» [1]
Il dibattito sull'impatto che la tecnologia ha sulla vita dell'uomo comunque non è nuovo. Le persone si sono sempre divise tra progressisti sostenitori della tecnologia e conservatori riluttanti che cercano di limitarne l'impatto. Questa contrapposizione di pensiero in generale fa parte della natura umana e ha la funzione di non far prevalere un unico punto di vista «il pensiero unico», proprio per salvaguardare la specie. Penso sia interessante andare a rivedere il pensiero di alcuni personaggi importanti della storia delle arti industriali, perché può aiutarci a comprendere il ruolo che l'IA ha nella società di oggi e come potrebbe evolvere nel futuro.
Secondo il De Fusco «la classe operaia ottenne solo alla fine dell'Ottocento il riconoscimento del sindacato; cosicché per oltre un secolo, a parte le iniziative spontanee e isolate, i lavoratori non ebbero alcun organismo che ne tutelasse i diritti».[2] Una volta ottenuto il sindacato, le organizzazioni operaie cominciarono a opporsi al principio liberista che la proprietà degli strumenti produttivi, in quanto proprietà privata, costituisce un diritto mentre il lavoro è solo un dovere, e che qualunque cosa ostacola il liberismo nel suo esercizio assoluto del potere economico è da contrastare (sindacati, associazioni di categoria, diritto al lavoro ecc.). Inizia così una battaglia tra il diritto di libertà rivendicato dal capitalismo e il diritto allo svolgimento di un lavoro più dignitoso rivendicato dagli operai, secondo i principi del marxismo. Gli operai sostengono infatti che il lavoro non è un dovere, ma un diritto, e che il plusvalore prodotto dal loro lavoro, in eccesso rispetto alla remunerazione percepita, non deve essere assorbito a esclusivo vantaggio dal padrone, lasciando l'operaio in una condizione di estremo disagio. Questo principio delle lotte operaie e la diffusione sempre più pervasiva di oggetti estetici prodotti in serie fa sì che alcuni artisti e intellettuali dell'epoca, come William Morris e John Ruskin, comincino a sentire la società industriale liberistica, ostile, immorale, corrotta e ingiusta. Per Morris e Ruskin capitalismo e sviluppo industriale sono alla base della perdita dei valori umani e capaci solo di produrre prodotti di bassa qualità. Le loro idee sul lavoro si contrappongono all'idea di lavoro liberistica interessata solo al profitto. Morris intendeva ridurre nel lavoro la parte meccanicistica a favore di una maggiore creatività, mentre Ruskin intendeva il lavoro come una piacevole attività che occupa le persone per gran parte della propria vita, e che pertanto meccanizzarlo significa togliergli ogni umana partecipazione creando un enorme danno sociale.

[1] Mark Strauss, National Geographic Italia, 07/12/2019

[2] Renato De Fusco, Filosofia del design, Einaudi, Torino 2012, pag. 99

Anche oggi, molti di coloro che si oppongono all'integrazione dell'IA nel mondo del lavoro espongono le stesse motivazioni: perdita dei valori umani, isolamento sociale, scarsa qualità dei prodotti generati con l'IA, eccessiva robotizzazione della produzione di manufatti. Ma è anche vero che le organizzazioni operaie si sono sempre battute per la conquista del diritto ad avere condizioni di lavoro sempre migliori affinché il lavoro della fabbrica non risultasse alienante e disumanizzante. Queste battaglie col tempo sono diventate la spinta che ha permesso lo sviluppo di macchine sempre più sicure, la robotizzazione delle linee di produzione sui lavori più gravosi, il miglioramento della salubrità degli ambienti di lavoro, con la conseguente riduzione sempre più significativa degli operai all'interno delle fabbriche. E proprio partendo dalla ricerca di quella «joy in labour» ruskiniana di svolgere un lavoro piacevole, che si è arrivati negli anni '80 e '90 del secolo scorso alla crisi dell'economia industriale classica – il modello della fabbrica ristretta e blindata che ricerca solo soluzioni definitive perfettamente studiate e funzionali – impostata su una ferrea organizzazione gerarchica del lavoro con operai salariati e sindacalizzati. Così accanto al vecchio modello di fabbrica viene a svilupparsi una nuova economia industriale più fluida, che non ha bisogno di linee produttive e che ricerca soluzioni reversibili, modelli elastici, imperfetti e provvisori per la produzione di oggetti amabili, empatici, che possano adattarsi alle singole esigenze. Le «StartUp» e i «FabLab» – laboratori di sperimentazioni tecnologiche condivise dove trova applicazione la filosofia di autoproduzione «personal fabrication» – sono un esempio di questa nuovo modo di produrre; gli operai sono tornati a essere artigiani che amano il proprio lavoro, che viene svolto in piccole imprese/laboratorio, più efficienti e meno alienanti dell'obsoleta industria sindacalizzata. In questa nuova economia sociale – desiderata proprio da coloro che combattono l'eccessiva meccanizzazione e informatizzazione del lavoro – impostata sul self brand e l'imprenditorialità di massa, Arduino e le stampanti 3D, e oggi anchel' IA, diventano gli strumenti fondamentali di progettazione e prototipazione. Nei FabLab, al contrario del modello classico di fabbrica dove tutto è segreto, il progetto è in grado di modernizzarsi continuamente attivando energie diffuse e condivise a cui partecipano una moltitudine di attori. Migliorare le condizioni del lavoro, affinché risulti gradevole a chi lo svolge, significa far concentrare il lavoratore su attività prioritariamente progettuali, di prototipazione e rifinitura; la conseguenza di un lavoro amabile sarà la produzione di prodotti di alta qualità che risulteranno a loro volta esteticamente empatici e amabili, e non solo per la funzione pratica a cui sono destinati. Questo diventa possibile perché il lavoratore è stato liberato dal giogo del lavoro meccanico puramente esecutivo grazie all'introduzione dell'elettronica e dei robot nelle fabbriche, a cui oggi si affianca l'IA che è destinata a migliorare ulteriormente questo stato di libertà del lavoro. Tornando a Morris, è nota la sua avversione per la classe dirigente, che controllava la potenza economica e produttiva dell'Inghilterra dell'epoca, da lui ritenuta corrotta e sfruttatrice. Inoltre, egli provava una sincera avversione al lavoro meccanico, che considerava il generatore di un circolo vizioso il cui unico fine è riempire il mercato con grandi quantità di merci sempre più scadenti. È indubbio che egli avvertì poco che solo la produzione industriale avrebbe potuto allargare la platea dei consumatori. Ma nonostante la sua visione pessimistica

del lavoro meccanizzato egli osserva: «è una calamità che la civiltà si è autoimposta e che ora è impotente a fronteggiare o controllare: tanto, almeno, risulta allo stato attuale delle cose, ma dato il portentoso cambiamento che la meccanizzazione introduce, può ben essere che essa apporti qualcosa di più che semplice danno: annienterà, infatti, l'arte come l'intendiamo adesso, a meno che questa non venga rimossa da una nuova arte; ma probabilmente, male che vada, distruggerà anche ciò che produce il veleno dell'arte e così si preparerà la via ad una nuova arte, le cui forme, ancora, ci sono ignote».[3] Morris in realtà è a favore dell'abolizione del lavoro fisico, solo che desidera sostituire il lavoro meccanico con il lavoro creativo per eliminare la superproduzione quantitativa di merci scadenti. Riguardo le problematiche sociologico-produttive emerse con l'evolversi della civiltà industriale, come l'alienazione e la disumanizzazione del lavoro, egli ammette che il problema non è la macchina, ma è la sua funzione nell'impiego che è sbagliata. Infatti affermerà: «Le meravigliose macchine, che nelle mani di uomini giusti e previdenti, avrebbero potuto minimizzare la fatica più spiacevole e migliorare la vita della razza umana, sono invece usate al rovescio» [4]. Nei fatti, la profezia di Morris sul cambiamento dell'arte in nuove forme si è avverata, così come si è avverata la trasformazione dell'uso delle macchine per combattere le attività alienanti in favore di attività più creative.

In quest'ottica è evidente che l'IA non è altro che lo sviluppo più recente di quanto è cominciato con la rivoluzione industriale sulla spinta di due esigenze contrapposte, quella dell'economia liberista e quella delle rivendicazioni operaie. È ovvio che se l'IA verrà gestita in maniera errata può contribuire all'isolamento sociale e all'alienazione delle coscienze. Ma gli uomini hanno già una grande esperienza con le macchine e non permetteranno che questo succederà. l'IA eliminerà solo le attività futili, mentre renderà più produttive molte altre attività, anche tra quei lavori che qualcuno ora pensa siano a rischio. È inevitabile che l'IA porterà dei cambiamenti radicali a cui dovremo adattarci, come la nascita di nuovi modi di pensare e di risolvere problemi, e il cambio delle modalità di accesso e condivisione del sapere. Ma questi non sono problemi. I problemi semmai saranno altri: verrà garantito a tutti l'accesso agli strumenti realmente produttivi di IA? O verrà detenuta solo da una piccola élite?[5]

[3] Citato da R. De Fusco, Filosofia del design, Einaudi, Torino 2012, pag. 103

[4] ibid. pag. 104

[5] Alberto Puliafito, È già finita l'era dell'intelligenza artificiale open source?, Internazionale 31/03/2024 «Il patrimonio scientifico e culturale mondiale viene sempre più digitalizzato e bloccato da una manciata di società private. […] Sappiamo che la OpenAi ha sviluppato il suo modello ChatGpt in maniera chiusa, dopo gli esordi non profit. Elon Musk, nella sua battaglia contro la Microsoft e la OpenAi, ha affermato di aver reso open source Grok, l'intelligenza artificiale sviluppata dalla sua azienda xAI. […] Però Stefano Maffulli, direttore della Open source initiative, non è affatto d'accordo: di Grok sono stati resi noti i pesi – per semplificare, i parametri numerici che permettono a un modello di intelligenza artificiale di funzionare – ma non i dati né le modalità di addestramento. […]

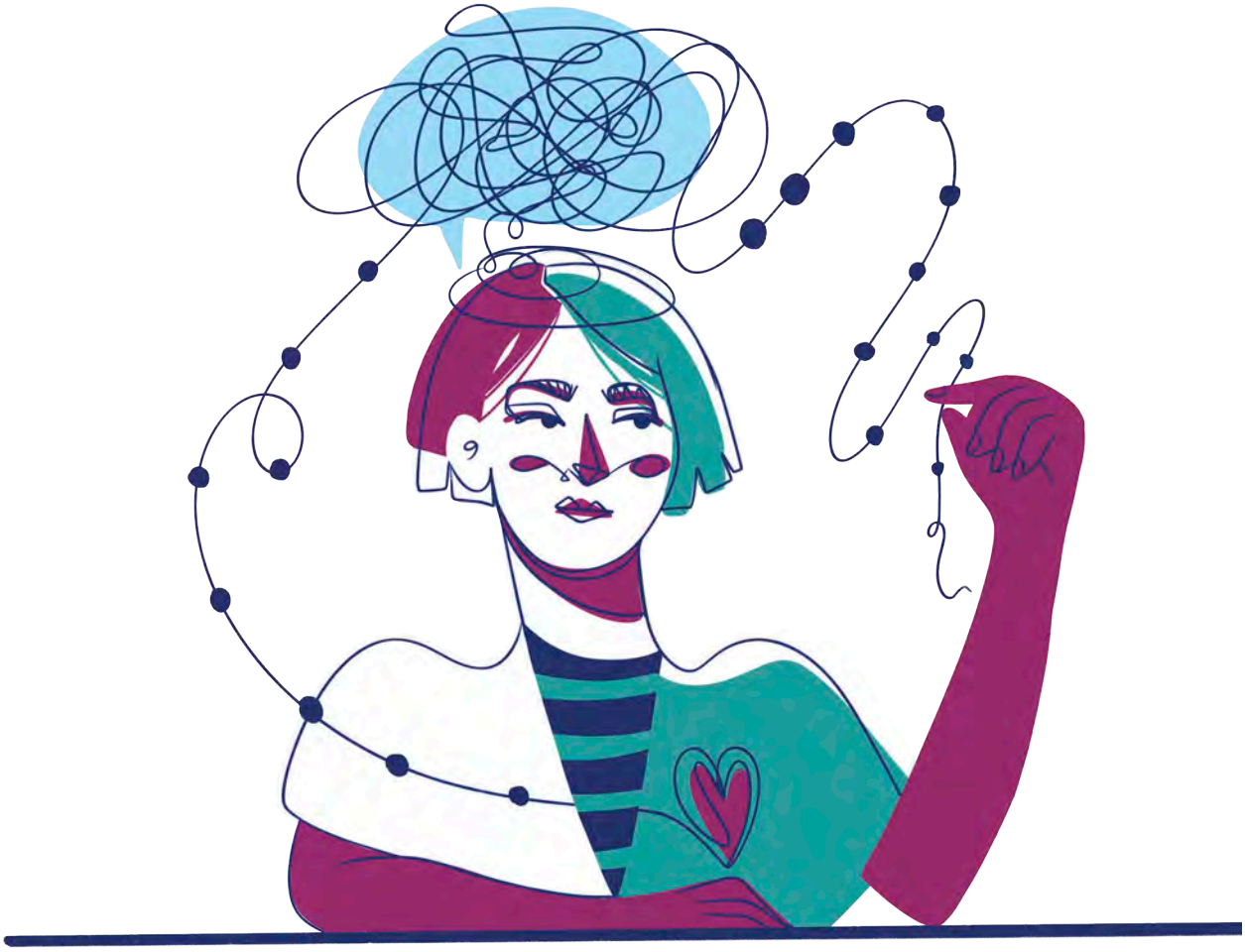
Bibliografia

Renato De Fusco, Filosofia del design, Einaudi, Torino 2012
Renato De Fusco, Il design che prima non c'era, Franco Angeli, Milano 2008

ELABORAZIONE DIGITALE **BARBARA GIGLI**

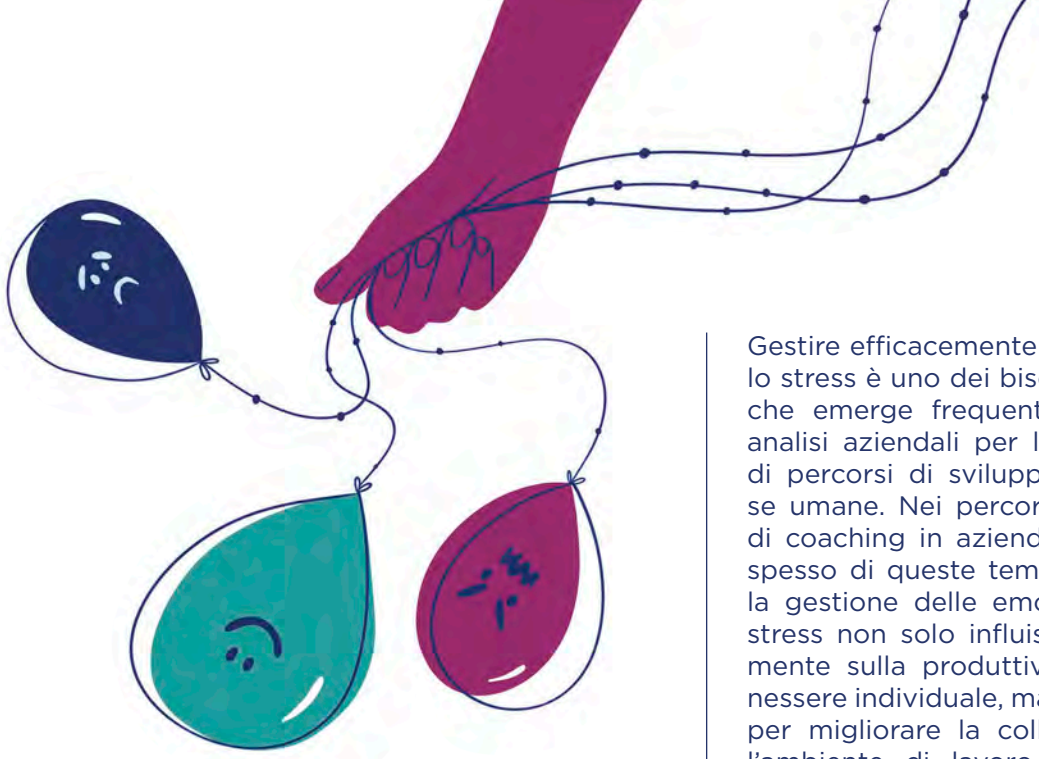
Sviluppare l' intelligenza emotiva nell'era dell'AI

di Romina Galetta



ILLUSTRAZIONI ANTONIETTA LEO

Nell'era che stiamo vivendo, la tecnologia sta trasformando rapidamente il modo in cui viviamo, lavoriamo, interagiamo e uno dei bisogni che emerge è la necessità di sviluppare l'**intelligenza emotiva**, essenziale per trovare un equilibrio tra l'uso della tecnologia e lo sviluppo delle competenze emotive umane.



Gestire efficacemente le emozioni e lo stress è uno dei bisogni formativi che emerge frequentemente nelle analisi aziendali per la costruzione di percorsi di sviluppo delle risorse umane. Nei percorsi formativi e di coaching in azienda, mi occupo spesso di queste tematiche perché la gestione delle emozioni e dello stress non solo influiscono direttamente sulla produttività e sul benessere individuale, ma sono cruciali per migliorare la collaborazione e l'ambiente di lavoro complessivo.

Diverse sono le ricerche e statistiche che ne evidenziano l'importanza. Ecco alcune delle più rilevanti:

• **Stress Lavoro-Correlato:** Secondo un rapporto dell'Istituto Nazionale per l'Assicurazione contro gli Infortuni sul Lavoro (INAIL), il 27% dei lavoratori italiani dichiara di essere affetto da stress lavoro-correlato. Secondo l'American Institute of Stress, l'83% dei lavoratori negli Stati Uniti soffre di stress legato al lavoro.

• **Burnout:** Uno studio condotto dalla Fondazione Studi Consulenti del Lavoro nel 2019 ha rilevato che il 25% dei lavoratori italiani si sente esaurito a causa del lavoro, indicando un alto livello di burnout tra la forza lavoro.

• **Assenteismo**: Secondo una indagine della CGIL, lo stress lavoro-correlato è una delle principali cause di assenteismo in Italia, con una perdita stimata di circa 3,2 miliardi di euro all'anno per le imprese italiane.

• **Richieste di Formazione**: Un sondaggio condotto da Randstad Italia nel 2020 ha evidenziato che il 65% dei lavoratori italiani ritiene necessario migliorare le proprie competenze in gestione dello stress e delle emozioni, indicando una forte domanda di formazione in questo ambito.

Che cos'è l'intelligenza emotiva (IE)?

L'intelligenza emotiva è la capacità di riconoscere, comprendere, gestire e usare efficacemente le proprie emozioni e quelle degli altri. Le emozioni ci forniscono informazioni essenziali sul nostro stato interno e sull'ambiente che ci circonda, sviluppare questa competenza è fondamentale per costruire e mantenere relazioni interpersonali sane sia in presenza che a distanza, prendere decisioni equilibrate, gestire lo stress e le sfide quotidiane ed è essenziale per il nostro benessere e la nostra crescita personale.
Daniel Goleman, uno dei principali studiosi di questo concetto, identifica cinque componenti chiave dell'intelligenza emotiva:

• **Consapevolezza di sé**: La capacità di riconoscere le proprie emozioni e i propri stati d'animo.

• **Autoregolazione**: La capacità di gestire e controllare le proprie emozioni in modo appropriato.

• **Motivazione**: La capacità di dirigere le emozioni verso il raggiungimento degli obiettivi.

• **Empatia**: La capacità di comprendere le emozioni degli altri.

• **Abilità sociali**: La capacità di gestire le relazioni in modo efficace.

Intelligenza emotiva, successo professionale e produttività:

La ricerca di TalentSmart ha dimostrato che il 90% dei top performer aziendali possiede un'elevata intelligenza emotiva. Questo suggerisce che la capacità di gestire le emozioni è fortemente correlata al successo lavorativo. Un rapporto di Adecco Italia ha dimostrato che i lavoratori con un'alta intelligenza emotiva tendono ad avere una maggiore produttività e sono più propensi a rimanere a lungo termine con il loro datore di lavoro.

Questi dati sottolineano l'importanza critica della gestione delle emozioni e dello stress non solo per il benessere dei dipendenti, ma anche per la produttività e la stabilità aziendale ed è per questo che, per le aziende, è di fondamentale importanza investire nei percorsi formativi e di coaching.

Come gestire le emozioni?

Le emozioni svolgono un ruolo importante nella nostra vita perché la condizionano in positivo o negativo, imparare a gestirle è cruciale per il nostro benessere e per avere relazioni sane.

Si ipotizza che esistano 6 emozioni di base, universali e presenti in tutte le culture:

- **Paura**
- **Gioia**
- **Rabbia**
- **Sorpresa**
- **Tristezza**
- **Disgusto**

Ognuna ha una sua utilità, esempio:
la paura
ci mette in allerta, per proteggerci nelle situazioni di pericolo.
la gioia
ci fornisce uno stato di appagamento e felicità, che ci attiva ed è in grado di spingerci a raggiungere i nostri obiettivi.

Tre elementi per imparare a gestire le emozioni:

1.

Consapevolezza emotiva
Riconoscere e dare un nome alle emozioni.
Diventare consapevoli, riconoscere l'emozione sia a livello fisico sia a livello cognitivo per identificare i pensieri connessi.
Per es. ci si può accorgere di provare rabbia perché si sente qualcosa che "si agita, si smuove dentro di noi" che comporta un aumento del calore, pizzicore alle mani e irrequietezza.
Identificare cosa ci accade ci permette di diventare più consapevoli dell'emozione per poterla poi gestire.

Se sento che "mi sta salendo la rabbia" cosa posso fare?

Esistono diverse tecniche utili per la gestione della rabbia, applicate diversamente in base al contesto e alla persona. Il segreto è trovare la tecnica che funziona bene su sé stessi. Ve ne lascio due esempi, utilizzabili anche per altre emozioni, es. la tristezza, che vi invito a provare:

Respira per prima cosa

- **1.** Immagina di lasciar andare l'emozione/ di poterla prendere e buttarla via.

Es. immagina di essere sotto la doccia e l'acqua che scorre "si porta via l'emozione", ti ripulisce dall'emozione o immagina di toglierla da dentro di te, come se fosse un oggetto estraneo e tirarla lontano.

- **2.** Dissociati dall'emozione.

Immagina di guardarti dall'esterno, come se stessi osservando un'altra persona in preda all'emozione e allontana l'immagine rendendola più piccola e sfocata.

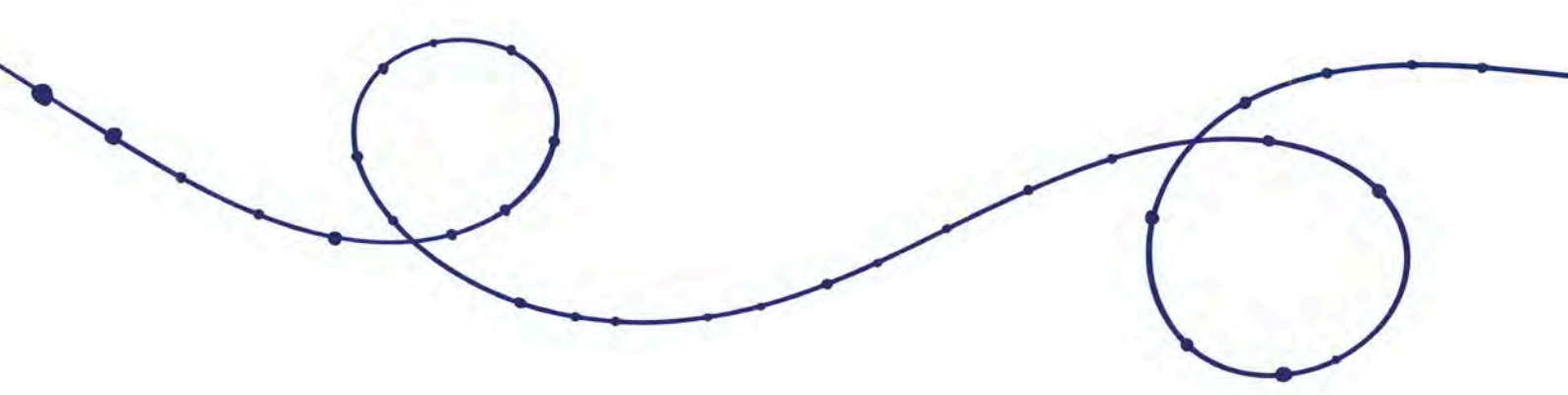
2.

Comunicazione emotiva

È importante saper comunicare nel modo corretto l'emozione all'altra persona, es. dichiarando "sono arrabbiato/a" anziché sfogare l'emozione in modo distruttivo/ impulsivo, per esempio tirando dietro un oggetto alla persona che ci ha provocato la rabbia.

3.

Cura di sé stessi, prendersi tempo per sé stessi aiuta a gestire al meglio le emozioni perché sotto stress le emozioni vengo amplificate. Importante curare il proprio benessere, generare sane abitudini come: dormire adeguatamente, una sana alimentazione, praticare attività fisica.
Es. se non si ha dormito la notte, il mattino seguente si sarà più nervosi e le emozioni che si presenteranno verranno amplificate in modo scorretto.



Come l'AI contribuisce allo Sviluppo dell'intelligenza emotiva?

Per sviluppare l'intelligenza emotiva è importante sia mettere al centro le interazioni umane che considerare il supporto fornito dagli strumenti offerti dall'AI (Intelligenza Artificiale), educando ad un uso critico e consapevole degli stessi, riconoscendone i limiti e i potenziali rischi.
Molte aziende hanno messo in atto diverse strategie per migliorare il benessere dei dipendenti e favorire lo sviluppo dell'intelligenza emotiva, grazie anche ad analisi dati e sistemi di monitoraggio sviluppati con l'AI come per esempio :

• **Spazi di lavoro efficienti** e spazi che favoriscano l'interazione con i colleghi e momenti di relax integrati con sistemi di gestione intelligente degli spazi, per es. per la prenotazione delle sale riunioni.

• **Strumenti digitali** che agevolano il lavoro da remoto e favoriscono l'interazione fra colleghi, come piattaforme interne che facilitano la comunicazione continua e le collaborazioni o strumenti di gestione dei progetti per coordinare al meglio i lavori in team.

Sviluppare l'Intelligenza Emotiva con il coaching e/o la formazione

Come abbiamo visto sinora sono molti i vantaggi che può avere l'azienda o il singolo individuo nello sviluppare l'Intelligenza emotiva. I percorsi di coaching e/o formazione individuali o di gruppo, su questo tema, hanno l'obiettivo di generare:

• **Migliori Relazioni Interpersonali**: Capacità di costruire relazioni più forti e soddisfacenti.

• **Maggiore Benessere Mentale**: Riduzione di stress, ansia e depressione.

• **Migliori Prestazioni**: Maggiore concentrazione, motivazione e capacità di affrontare le sfide.

• **Crescita Personale**: Maggiore autostima, resilienza e capacità di affrontare i cambiamenti, e spesso abbinati ad altri obiettivi come per esempio: lo sviluppo professionale, la gestione del team, la realizzazione di un progetto, forniscono una marcia in più perché aiutano la persona a raggiungere i propri obiettivi in uno stato di maggior benessere ed equilibrio fra sé stessa e il contesto circostante.

Il tuo obiettivo fra questi, qual è?
Scopri come, lo sviluppo dell'intelligenza emotiva e la gestione delle emozioni possono trasformare la tua vita professionale e personale. Se desideri approfondire questi temi e intraprendere un percorso di crescita, contattami scrivendo a **info@rominagaletta.com.**

Con un approccio umanistico e sistemico, ti guiderò attraverso un viaggio di consapevolezza e miglioramento continuo.

Se hai trovato utile questo articolo e pensi possa essere di aiuto agli altri, condividilo.

Romina Galetta
Business, executive coach specializzata in PNL. Formatrice per lo sviluppo delle soft e digital skills con esperienza pluriennale. **Utilizza un approccio umanistico e sistemico per massimizzare il potenziale individuale e organizzativo.**
Laureanda in Scienze e Tecniche Psicologiche.
Si occupa nello specifico di formazione per:
-Sviluppo delle soft skills (comunicazione efficace, tecniche di vendita, time e project management, negoziazione, leadership, team working etc)
-Linkedin (branding aziendale, personal branding, generazione clienti), social media, webmarketing
-Coaching one-to-one, Team coaching (percorsi di crescita individuali o di gruppo per il raggiungimento degli obiettivi)
-Autrice, ha scritto articoli per Leadership & Management magazine e altre riviste
-Vice presidente con delega alle strategie di comunicazione digitale in Confassociazioni Management
La trovi su Linkedin https://www.linkedin.com/in/romina-galetta/
sito portfolio clienti https://www.rominagaletta.com/clienti-e-media/

NELL'ERA DEL *SEGNO* MUTANTE

di Enrico **Pusceddu**

L'intelligenza artificiale generativa è sopraggiunta e silenziosamente ci ha invaso in vari campi esistenziali. Nella nostra vita stiamo vivendo in prima persona, in maniera più o meno consapevole, una delle più grandi rivoluzioni dei nostri tempi. Interessante a tal proposito il testo di Luciano Floridi, ***La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo***, Raffaello Cortina Editore 2017.
Oggi ci troviamo di fronte a situazioni sociali e lavorative in continuo cambiamento, tanto per sottolinearne una basti pensare alle aziende che offrono impiegati virtuali alle imprese. Questo ci fa presupporre che un prossimo futuro il linguaggio routinario e ripetitivo sarà duramente colpito sotto diversi aspetti in particolare in ambito lavorativo, di contro il ragionamento e la capacità di risoluzione dei problemi si imporranno sempre più nell'impatto con il mondo del lavoro a vari livelli.

Come sottolinea il Prof. Paolo Lacche in una sua interessate intervista sull'Intelligenza Artificiale, tra utilità e dubbi (Panorama / Tecnologia 26 Settembre 2023) della quale riporto testualmente un suo passaggio chiave.

Alla domanda su quale sia lo status attuale dell'AI risponde: l'AI è onnisciente e ha una capacità generativa ultra-veloce. Onniscienza significa che l'intelligenza artificiale ha assorbito tutta la conoscenza umana esistente nel campo letterario, delle immagini, cinematografiche, medico-legale, ingegneristico. Ma l'*onniscienza*, da sola non basta. La capacità generativa è la chiave di accesso reale al mondo degli umani perché significa ragionare sulle nozioni apprese, dove con il ragionare s'intende la capacità di produrre nuovi contenuti originali sulla base delle nozioni apprese. Questo è un elemento recente, apparso solo a fine 2022. Ed è questo elemento che ha creato la rivoluzione dei nostri tempi. Google lo conoscevamo già e ci dava accesso al sapere, ma la capacità generativa è il calcio di inizio della rivoluzione della AI. Nel campo professionale, il sistema di Google Med-PaLM ha passato l'esame di stato di un medico negli Stati Uniti. Il sistema generativo MidJourney è in grado di creare una foto di Obama sulla Luna. Se voglio comporre una poesia, posso farlo, ChatGPT lo farà per me in pochi istanti. Questi tre esempi ci danno l'idea di dove l'intelligenza artificiale si trovi oggi .

Basti pensare all'uso di **OpenAI** e di **ChaptGPT**, se esaminiamo attentamente i dati riguardo a vari aspetti a riguardo: coinvolgimento degli utenti, progressi tecnologici e ai traguardi finanziari, queste cifre non solo riflettono la crescita dell'azienda, ma indicano anche la rapida espansione dell'influenza dell'AI nella nostra vita quotidiana. ChatGPT ha oltre 100 milioni di utenti attivi settimanali in tutto il mondo. Il sito web di ChatGPT ha oltre 14 miliardi di visualizzazioni. Fermiamoci qui... le implicazioni di questi numeri indicano e fanno presagire un futuro in cui l'AI sarà parte integrante della vita quotidiana, rimodellando il modo in cui interagiamo con il mondo attraverso la tecnologia e non solo.

Qualcosa, però, ci è sfuggita, la ricerca nel campo dell'apprendimento automatico ha visto i suoi albori nei primi anni 50 in una teoria dell'informazione più matematica che semantica che non toccava l'uomo. Pian piano le fasi di studio e di ricerca hanno portato ad un nuovo modo di vedere i sistemi non soltanto meccanici elettrici, ma anche i sistemi biologici e sociali, attraverso una teoria unificante e di relazione con l'ambiente. L'importanza della cibernetica letteralmente «quel ramo della scienza pura e applicata, che si prefigge lo studio e la realizzazione di dispositivi e macchine capaci di simulare le funzioni del cervello umano, autoregolandosi per mezzo di segnali di comando e di controllo in circuiti elettrici ed elettronici o in sistemi meccanici».
A tal riguardo, non si può non evidenziare come la comunità cibernetica avanzò una nuova visione del mondo tramite la lente delle informazioni, dei canali di comunicazione e della loro organizzazione. Alto elemento rilevante in riferimento alla cibernetica, è il suo concentrarsi sull'utilizzo del feedback rivolto a correggere gli errori e a raggiungere gli obiettivi. Proprio in relazione a questi

aspetti dovremmo guardare con maggiore attenzione gli effetti che tutto questo può avere, sul senso del capire e capirsi dell'uomo, in attinenza alla sua **libertà.** L'Uomo come essere libero, a mio parere, non può essere configurato a qualcosa di funzionante e pianificato e facilmente controllabile. Diversamente la macchina si, ma il suo controllo e supervisione deve spettare sempre all'uomo.
Ho trovato fin da subito geniale l'espressione "onlife" codificata da Luciano Floridi, che definisce sempre di più le nostre attività quotidiane: come fare acquisti, lavorare, divertirsi, coltivare le nostre relazioni. In ogni campo della vita, le tecnologie della comunicazione sono diventate forze che strutturano l'ambiente in cui viviamo, creando e trasformando la realtà.

E allora se analizziamo attentamente i vari contesti mi sembra evidente che noi abbiamo molta conoscenza, ma poca comprensione, d'altronde nell'intera storia umana una civiltà non era mai cambiata così profondamente nello spazio di una sola generazione.

- **Accelera l'innovazione**;
- **Cambiano i paradigmi**;
- **Muta il racconto del mondo**;
- **Tutto cambia scala**;
- Abitiamo **media diversi**, nuovi ogni giorno;
- Siamo costretti a **non smettere mai di imparare**;
- Abbiamo su noi stessi la **responsabilità della nostra comprensione del mondo** e in tal senso possiamo affermare che:

> **« invecchiare è inevitabile, crescere è un'opzione »**

Aggiungerei una massima di Marie Curie, premio Nobel per la fisica nel 1903, per cui:

"Nella vita non c'è nulla da temere solo da capire".

Nelle consuetudini **individuali** e **collettive**, di questo nostro cammino esistenziale, il pensiero e l'immaginario associati a stimoli e diverse modalità operative possono generare prospettive diverse, flussi di coscienza e consapevolezza che se compresi e sfruttati coscientemente possano far zampillare e fare arrivare fuori quel qualcosa di personale da componenti esperienziali uniche e specifiche.

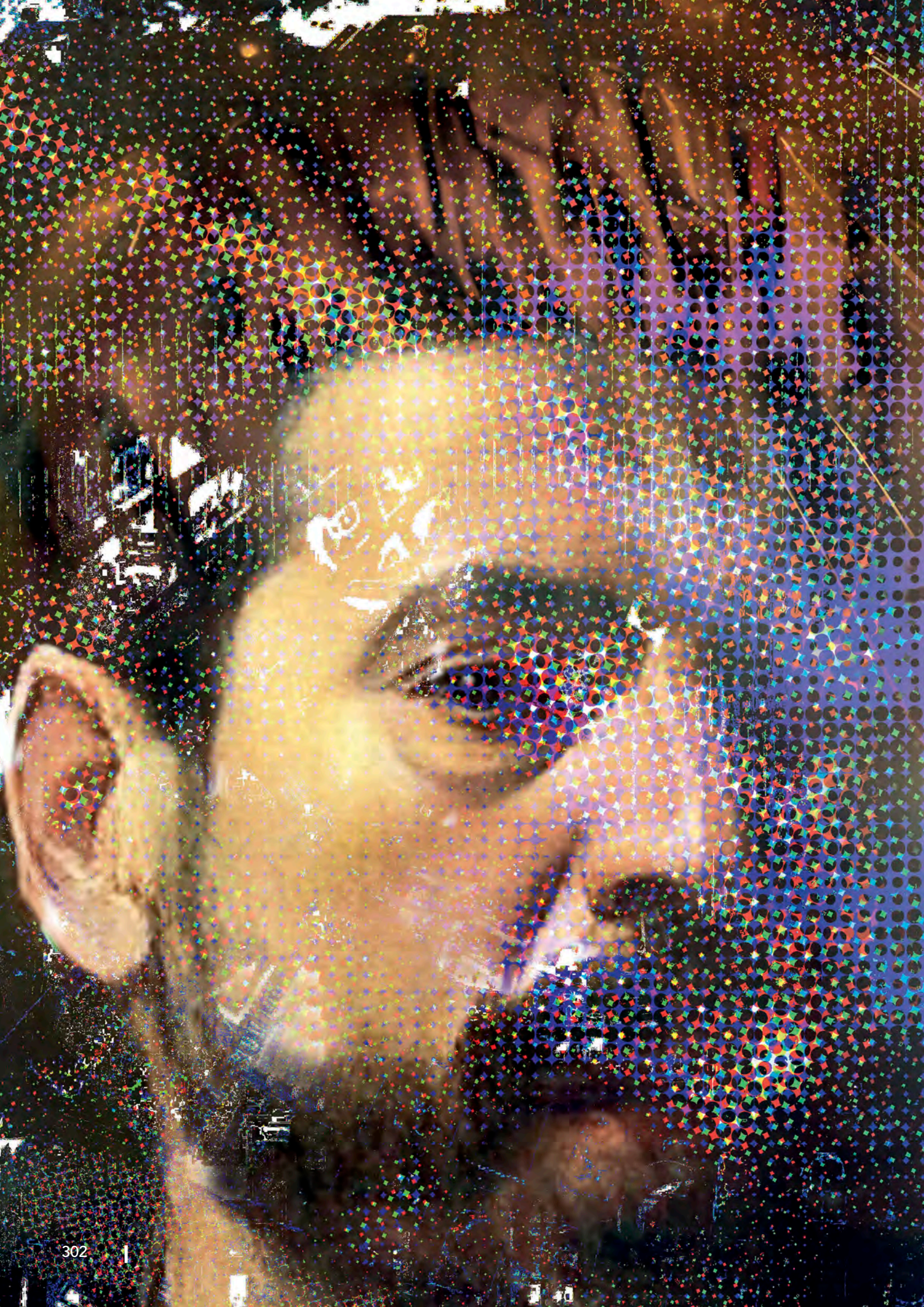
Condividendo insieme esperienze, conoscenze e relazioni nascono e si alimentano vari intrecci individuali e collettivi relativamente a contesti, situazioni, rituali e consuetudini sociali, etc.
Altri aspetti non possono che arricchire, allo stesso tempo far riflettere e comprendere al meglio quel bagaglio inestimabile che arricchisce e alimenta ciascuno di noi in vari settori: esistenziali relazionali e professionali.

Ogni nuovo processo innovativo corrisponde a un cambiamento, che si confronta con la mutabilità della nostra vita e del nostro essere in rapporto ad un sé esteriore ed interiore strettamente collegato a emozioni e sentimenti.

Tale processo relazionale entra in rapporto con i linguaggi e la sfera sociale, penso e reputo che la condivisione possa aiutare ad aprire e ad allargare nuovi orizzonti comunicativi e relazionali. Oltre ad essere un valido strumento di coscienza, conoscenza e ricerca, consapevole della totalità dell'espressione del presente nella fluidità del divenire.

Il che se fatto con onestà intellettuale, attenzione e amore, equivale a far conoscere e comprendere, la formazione di nuove connessioni e l'ampliamento e il rafforzamento di altre.

* Definizione tratta dal Dizionario Oxford Languages.



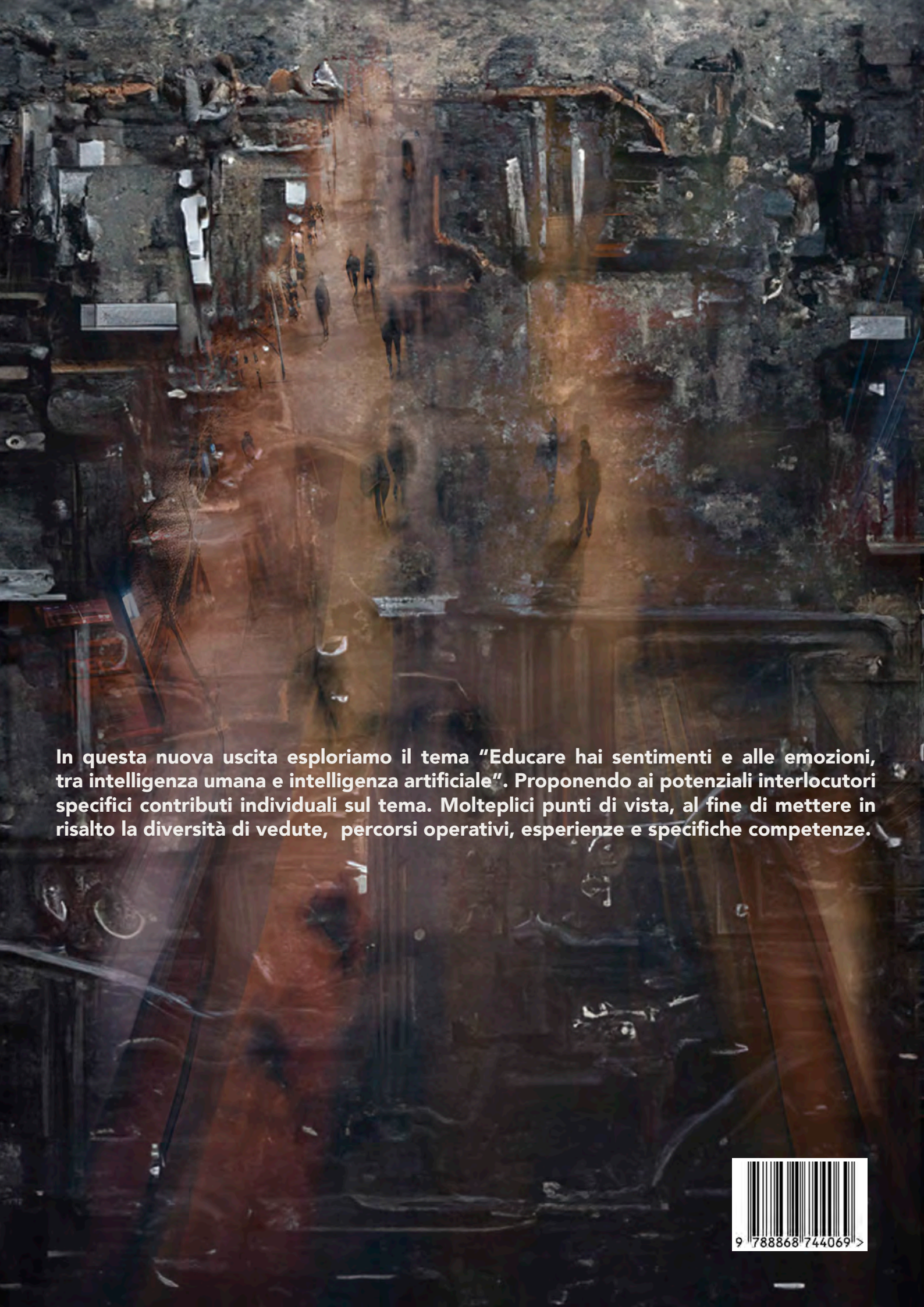
NELLA *VITA*
NON C'È NULLA
DA TEMERE,
SOLO DA *CAPIRE*

Prossima uscita il **numero 12**
di **Insight “la cultura dell’altro”**

Sarà dedicato .....

Approfondimenti avvincenti e riflessioni stimolanti ti aspettano!

ELABORAZIONE DIGITALEI **ALESSIA RUSSOLILLO**



In questa nuova uscita esploriamo il tema "Educare hai sentimenti e alle emozioni, tra intelligenza umana e intelligenza artificiale". Proponendo ai potenziali interlocutori specifici contributi individuali sul tema. Molteplici punti di vista, al fine di mettere in risalto la diversità di vedute, percorsi operativi, esperienze e specifiche competenze.

9 788868 744069